3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.25

最新掌机劲作
76页超详细攻略

超级机器人大战J（GBA）
胜利十一人9 无所不在（PSP）
逆转裁判 新生的逆转（NDS）
马里奥网球（GBA）
叛星 战术指令（GBA）

激增
1000个中奖名额
幸运大抽奖
中的就是你！

TOKYO GAME SHOW 2005
掌机王SP

特别报道
TGS 2005现场直击
口袋光环详细收录

看掌机王SP得大奖

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（豪华版）





二等奖 2名

奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 5名

奖品：小神游SP



四等奖 50名

奖品：游戏主题T恤衫



五等奖 50名

奖品：《FFX》金属封面笔记本



六等奖 50名

尤娜挂饰手机绳



纪念奖 1000名

迷彩腰包

参与方法：

只要在2005年10月20日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第27辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

东京电玩展2005 现场直击

TOKYO GAMESHOW 2005

9/16 [FRI]

開催時間：10:00～17:00

展示ホール：1ホール～7ホール

亲身深入第一现场

详细报道展会盛况

P4

超级机器人大战J 热血攻略

GAME BOY ゲームボーイ

系统、资料详细解说

全关卡作战要点分析

隐藏要素一网打尽

超大篇幅攻略带你领略《机战》最新作的魅力

P76

世界足球 胜利十一人9 无所不在 超详细攻略

基本操作、特殊动作完全解析

战术设定、选手能力详细说明

隐藏球员大公开

手把手教你玩转《WE9 UE》

P116

掌机王Sp Vol.25



封面插图：陈杰
美术总监：吴松

本辑赠品

塞尔达主题垫板



新浪图铃畅游充值卡



价值40元



口袋光环 VOL.25

健康游戏忠告

抵制不良游戏，
拒绝盗版游戏。
注意自我保护，
谨防受骗上当。
适度游戏益脑，
沉迷游戏伤身。
合理安排时间，
享受健康生活。

CONTENTS

游戏类型说明
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明
本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引 INDEX

文 LIKY

特别报道

TGS 2005现场直击

2005年9月16日，北京时间9时，东京时间10时整，东京游戏展(TGS)在千叶县幕张国际展览中心正式开幕。本次展会汇集了日本、韩国、美国、中国等11个国家及地区的游戏运营、开发公司共计131家企业及团体，超过了去年的117家，是2003年以来连续3年参展厂商数量最多的一届。在展会上展出的游戏作品为552款，超过了2003年508款的纪录。参展人数达到176056人，为历年来最高纪录。

本届展会因为有两大次世代主机Xbox 360、PS3的展出而备受瞩目，尤其是Xbox 360还提供了多款游戏现场试玩，拉动了不少人气，而PS3虽然没能提供游戏试玩，但公布的多款大作影像也让不少人疯狂起来。不过，LIKY下面要给大家带来的“TGS 2005现场直击”更多的还是有关掌机的内容。

本届TGS展出的掌机游戏相当多，大量的PSP、NDS新作试玩让到场的玩家们犹如过节一般。相比较而言，由于有着本家索尼的撑腰，PSP新作的宣传力度明显比NDS大得多，也获得了更多玩家的关注。任天堂照例没有参加本次TGS，所以NDS好像成了没娘要的孩子。(笑) 其实实际情况还没有那么严重，第三方厂商对NDS的支持力度还是很大的，展出的NDS新作有不少，而且像SEGA和Capcom还专门为《为你而生》、《逆转裁判 新生的逆转》等举办了特别的宣传演出，聚集了不少的人气。好了，下面我们来看看各展台的情况吧。





SCE展台——PSP大本营

作为PSP的本家，SCE展区的PSP试玩区无疑是全场最大的，提供试玩的PSP游戏也是最多的。不光包括SCE自家的游戏如《死神BLEACH 灵魂升温2》、《福福之岛》、《比波猴学院2》、《Talkman》等，还汇集了大量第三方的重头作品，比如《超级机器人大战MX》、《潜龙谍影Acid2》、《怪物猎人 携带版》、《战国无双》等等。每个试玩台旁边都站着一个展台MM，试玩时她就会给你讲解游戏的大致操作，遇到难点还会给你提示。



▲索尼的MM穿着十分素雅，黑衣白裤，戴上别致的小白帽，给人十分健康的形象。

热血的《超级机器人大战MX》

移植自PS2的《超级机器人大战MX》吸引了不少“机战饭”，尽管只是移植版，但毕竟这是PSP上的第一款《机战》。试玩版为固定的第二话体验，感觉了一下读盘时间，进入战斗时间大概四五秒，不算太慢，但是战斗完会黑屏一段时间，大概三四秒回到地图画面。



▲《超级机器人大战MX》的试玩台。

首次公开的《战国无双》

首次在展会上公布的《战国无双》也颇受人关注，游戏的进行方式变得与PSP版的《真·三国无双》更为相似，战场分为多个小区域，需要选择前进。游戏的画面水准接近PS2版，但是画面中人物一多就开始出现严重的拖慢现象，令人遗憾。

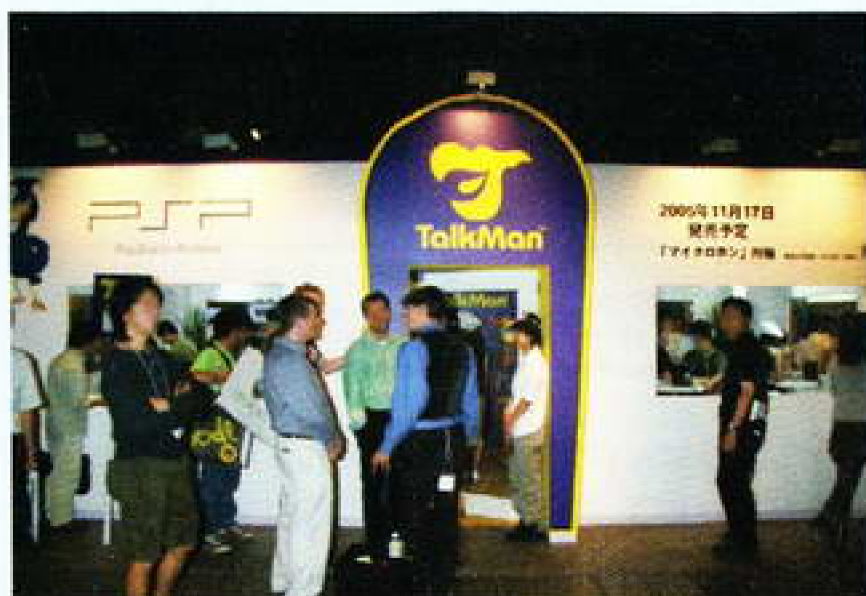


翻译软件《Talkman》

《Talkman》的试玩需要进入一个专门的房间内，由展台MM详细指导演示。这是个游戏翻译软件，包括四国语言的互译（汉语、日语、英语、韩语），这个游戏有一个专门的配套周边——USB麦克风，很小巧，插在PSP上方，插上去后有点类似于GBA的无线通信端子，只要对着麦克风说话，那个乌鸦一样的鸟就会进行识别，然后翻译，有发音的哦，我专门听了听汉语发音，非常标准。这款游戏将于11月份发售，带上麦克风的同捆版价格为6090日元，很值得考虑呀。



▲麦克风插在PSP的上方。



▲试玩《Talkman》必须进入专门的隔音房间内。

可一机双人对战的《比波猴学园 2》

《比波猴学园2》可以进行一机双人对战，试玩时还有一个特制的纸模隔开两个人的画面。

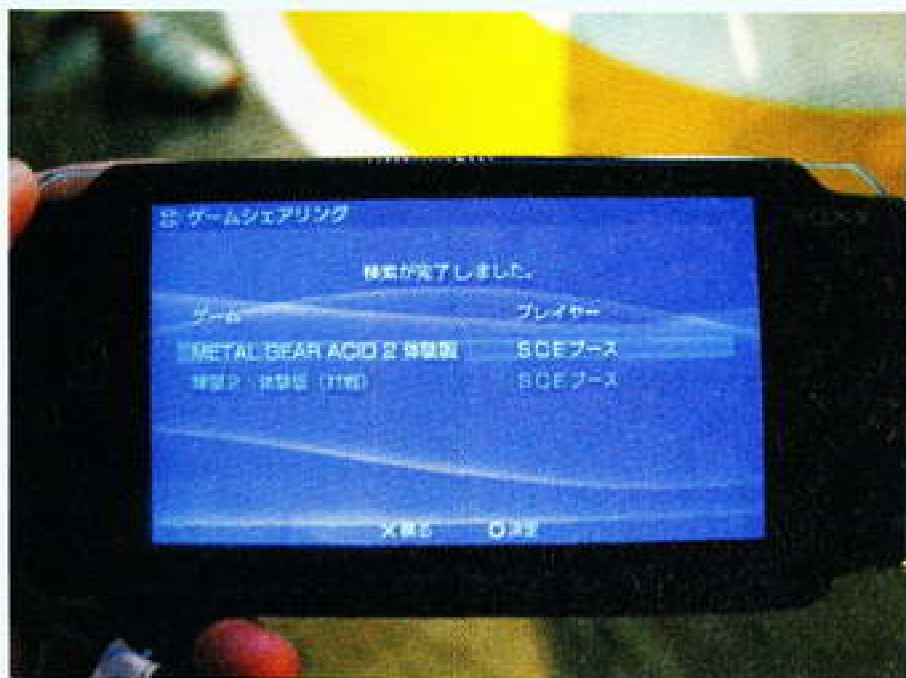


可下载试玩版的 Playstation Spot

在SCE展区有两处专门提供无线下载PSP试玩版游戏的地方，提供下载的游戏包括《MGA2》、《炼狱2》、《Loco Roco》、《比波猴学园2》等等。这些游戏下载后保存在PSP的本体中，只要不关闭PSP电源，可以一直玩，但是只有2.0版的PSP才能下载。其中《炼狱2》下载后还可以进行无线联机对战。



▲索尼MM旁边的就是无线发射台，靠近那里就可以下载试玩版游戏了。



▲在自己的PSP上选择Game Sharing便可搜索到下载游戏列表，然后就可以自由选择自己喜欢的游戏下载了。

秘密武器《Loco Roco》

《Loco Roco》是本次展会SCE首次公开的游戏，是一款非常有意思的游戏，玩法类似于GBA版《耀西的万有引力》（确切地说类似于破解版《耀西的万有引力》），主角是一个圆嘟嘟的、软绵绵的黄色史莱姆一样的家伙，我们要转动背景画面让他往前面滚，按L键背景向左倾斜，按R键背景向右倾斜，LR一起按可以让他跳起来。比较有意思的是，这个史莱姆吃到红色的水果后会慢慢变大，而变大后，按下圆圈键可以分裂，当遇到某些狭小的地形时，必须分裂才能通过，通过后想要还原可以长按圆圈键。游戏的画面风格很清新，角色也很可爱，关卡设计也比较有特点，玩起来感觉颇为有趣。





Capcom展台——复刻游戏当道

此次Capcom展出的PSP游戏较多，包括《极魔界村》、《街霸Zero3 ↑↑》、《新旧洛克人》以及《反乱猎人X》等，这四款游戏的试玩并排在一起，每款游戏有两个试玩台。另外，备受期待的《怪物猎人 携带版》则提供了6个试玩台，其中有4个是专门对应无线联机模式的，另外两个是单机模式。这款游戏在日本的人气颇为高，试玩人群不断。



▲一字排开的 PSP 游戏试玩台。

《极魔界村》是系列新作，画面非常漂亮，场景带有 3D 效果，系统也有强化，但是继承了系列一贯的高难度，而且手感也不太令人满意，所以让人玩起来很郁闷；而《街霸 Zero3 ↑↑》应该算是在GBA版《街霸Zero3 ↑》的基础上强化而来，实际试玩后，感觉PSP的十字键还是不适合玩格斗游戏；《新旧洛克人》是在FC版初代作品的基础上重制而来，角色都变成了Q版3D造型，令人耳目一新；《反乱猎人X》实际上是SFC版《洛克人X》的重制强化版。总的说起来，这 4 款游戏没有一个原创作品，Capcom 真是翻炒冷饭的能手。(笑) 值得一提的是，《新旧洛克人》和《反乱猎人X》这两款游戏也提供了试玩版的下载，不过好像宣传不够，知道的人不多。

在 16 号下午，Capcom 专门在展台大屏幕上播出了一段“《逆转裁判 新生的逆转》TGS 2005 特别法庭”的影像，吸引了不少人席地观看。故事的内容非常搞笑，大意是讲御剑怀疑真宵偷了他的 GBA 版《逆转裁判》的卡带，成步堂作为辩护律师最后证明真宵玩的实际上是 NDS 版的《逆转裁判》，御剑还根本不知道这款游戏已经推出，甚至连NDS是什么都不知道，而全场的法庭听众包括法官大人都说自己已经在玩这款游戏，御剑顿时被当作“火星人”一般，最后法官判决御剑闭庭后立刻去买一台NDS，台下顿时爆笑。这段影像有全程真人配音，当角色们说出夸张搞笑的台词时，台下不时爆发出笑声，气氛非常热烈。看到这里，LIKY 真希望以后的《逆转裁判》新作能够加入这样的语音。



▲影像中还不时有这种 Q 版形象出现，非常可爱。

Bandai展台——动漫游戏乐园



Bandai展出的游戏绝大多数与动漫相关，比如 NDS 上的《龙珠 悟空烈战》、《冒险王比特》，PSP 的《高达 战争策略》，当然还有很多家用机上的动漫作品。所以这里吸引了不少低龄玩家。NDS 的《宠物蛋》吸引了一个很小的 MM，等她玩完了我都有点不好意思上去玩了。(笑)《宠物蛋》需要长时间才能玩出名堂，所以我试玩了一会了就索然无味地下来了。在PSP试玩区我发现了一款新的益智游戏——《Every Extend Extra》，这款游戏是水口哲也的最新作品，玩法很简单，简单来说就是在一个太空场景中选择合适的时机自爆，炸掉不断撞过来的行星，炸得越多分数越高，游戏同样结合了音乐的要素，还有连锁来加倍得分等规则。



▲摆 POSE 的 Baidai 的 MM。



▲看看这个可爱的电子鸡。

SEGA展台——展台演出引爆人气

提到SEGA，当然少不了索尼克，现场的索尼克和Shadow的巨大人偶非常有魄力，而游戏方面，SEGA展出的NDS游戏比PSP多得多，提供试玩的NDS游戏包括《索尼克RUSH》、《为你而生》、《死神BLEACH》、《超级猴子球DS》、《甲虫王》等等，而PSP方面只有《头文字D》和《GGXX》。另外，SEGA是全场惟一提供NDS游戏下载的展台，在这里可以下载《索尼克RUSH》、《为你而生》的试玩版以及《死神BLEACH》的宣传DEMO。同PSP的下载一样，下载的游戏只要不关闭NDS电源，就可以一直保存在机器中（可以待机），LIKY下载了一个《为你而生》的试玩版后，一直让NDS待机，然后带回国来给其他同事体验了一番。



▲Shadow的巨大人偶非常酷。



▲《为你而生》吸引了大量玩家，本作经常需要将NDS屏幕横过来或者倒过来玩。



▲PSP版《头文字D》的试玩始终排着长队，本作可以对应4人无线联机，对战更为方便了。



▲在下载区下载NDS游戏的玩家们。



▲SEGA的MM手上拿着的是软绵绵的"噗哟"，只要试玩《噗哟噗哟》就可以得到。

"兔子团"的热血演出

在17下午四点半左右，SEGA展台上出现了"兔子团"的那个乐队，如果大家还有印象的话，应该还记得以前的"口袋光环"收录过他们的《为你而死》演唱会，那次他们是为了庆祝NDS版《为你而死》的发售而在新宿站进行过表演，这次，他们再次来到了TGS SEGA的展台上，乐队主唱光吉猛修充满活力的身影以及极具热情的话语一下子调动起现场的气氛，首先带给大家的便是那首经典的《为你而死》主题曲，身在现场的LIKY感觉非同一般的震撼，身体都不由自主地随着节奏一起动起来。随后他们带来是《为你而生》游戏中的一首曲目——"天国和地狱"，听了一会发现这首曲子的旋律其实就是《河东狮吼》中古天乐唱的那个"来来，我是一个芒果，果果果果果果……"。（笑）最后一首歌，当然就是《为你而生》的主题曲——"宝宝从哪里来"，光吉氏非常会调动台下的观众，在演唱中途他会让大家跟随他一起用手臂摆出字母造型，拼出"AKADOKO"（《为你而生》的游戏简称），而台下观众完全被现场的热血气氛所感染了，都跟随光吉氏一起摆出字母造型，SEGA的展台一度人气暴涨。



▲兔子团的登场让SEGA展台前人满为患。



▲最前面这个扮成兔子的人可不是一般人，他就是中裕司。



▲充满活力的主唱光吉猛修。

Namco展台——《块魂》最受女性青睐

Namco展台紧挨着Bandai展台（本来就是一家嘛），结合部正好是掌机区，在Bandai的《Every Extend Extra》试玩台旁边就是Namco《赏金猎犬》的试玩台。说到《赏金猎犬》，这款PSP游戏的打斗方式类似《真·三国》那样，不过故事背景发生在未来。游戏素质还是很不错的，场面火爆，武器种类也比较多，操作也很流畅，不过开始进入游戏的读盘时间竟然超过两分钟，实在是恐怖。在《赏金猎犬》旁边的就是《我们的块魂》的试玩台，可以看出这款游戏极受女性的喜爱，排队等候大多是女性玩家。PSP上新类型的休闲游戏《随身胜地》提供了一个特别的试玩部分——将PSP模拟成一个吉他，配合按住不同的按键，然后拨动PSP滑杆来弹奏不同的音调。现场演示这个游戏的是一个外国大叔，穿着花衬衣，带着牛仔帽，身上挂着一个扩音器，弹起来颇有夏威夷歌手的味道。


▲最受女性青睐的PSP版《我们的块魂》。


▲《随身胜地》中，PSP变成吉他。

Konami展台——透过面罩玩《MGA2》

Konami展台最吸引眼球的无疑是《MGS4》的宣传影像，不过喜欢掌机的玩家在这里同样能找到不少惊喜。首先是PSP版《MGA2》，试玩的PSP的屏幕上都有一个特别的面罩，玩的时候眼睛要通过两个孔才能看到画面，通过这个面罩看到的游戏画面有一部分将会是3D的，很有意思，不过这样玩起来可真累啊。


▲这样子玩《MGA2》还真是有点辛苦啊。

在日本颇有人气的“《口袋棒球》系列”这次有两款掌机新作展出，分别是NDS的《口袋棒球8》和PSP的《实况口袋棒球 携带版》，试玩台并排放在一起，让喜欢《口袋棒球》的掌机玩家玩得不亦乐乎。



▲《口袋棒球》的两款新作。

NDS新游戏《钢铁之羽》玩起来也挺不错，A·RPG游戏，虽然画面不怎么精美，但打起来感觉挺爽，感觉有点类似于GBA上的《战国革命外传》，遇到敌人就在大地图上展开战斗，由于是3人组的冒险形式，所以还可以发动合体技。另外，在这个游戏的旁边还有一个叫《TAO》的游戏，是一个不可思议迷宫游戏，对于此类游戏LIKY一向很有兴趣，不过这个游戏玩了一会后发现操作很不便，攻击、魔法、使用道具等这些常用指令必须点击触摸屏选择，按键完全放弃不用，感觉很麻烦，不过比较有特点的是发动魔法要在触摸屏上画符。另外，意外地在Konami展台看到NDS版《雾都奇谭 迷失少女》试玩，第一感觉是画面很不错，全3D场景制作得很精细，角色形象也很精美，喜怒哀乐的表情各不相同。由于后面没有人排队等候，所以LIKY就好好玩了十多分钟，这是一款迷宫探索游戏，刚开始感觉还不错，可是慢慢发现游戏的迷宫缺乏变化，玩久了就开始感觉枯燥了。

Taito展台——MM人气最高

Taito展台的MM因为衣着性感，所以成为全会场人气最高的MM，围着这些MM拍照的人始终不断，而那些MM也都非常配合和友善，始终以最甜美的笑容面对所有人。



▲人气极高的Taito展台MM。

Taito展台有两款掌机游戏给LIKY留下较深刻的印象，一款是NDS上的《失落的魔法》，另一个是PSP上的《EXIT》。《失落的魔法》是一款即时战斗游戏，风格很像GBA版《魔兽使》，游戏中用十字键控制主角移动，而用触控笔指挥自己的部队。比较有特点是可以在触摸屏上面画符咒发动魔法，画不同的图案可发动不同的魔法，而且还可以连续画两个图案来发动组合魔法。游戏的系统很有新意，是一款值得期待的作品。当试玩过后，可以得到一个特别的奖品——印有游戏LOGO的NDS塑料卡盒。（邪魔天使竟然一连玩了3遍，得了3个卡盒，真无耻啊。）



▲极具挑战性的动作解谜游戏——《EXIT》。

Taito的《EXIT》是一款很有特色的PSP动作游戏，游戏带有很强的解谜要素，主角是一个牛仔打扮的救生员，为解救各个身处困境中的人而出动，比如他要将被困于失火大楼中的人安全带出。游戏画面似乎有卡通渲染技术，但是还是2D画面，看起来很别致。游戏玩起来的感觉有点类似于《马里奥对大金刚》，很考验玩家的头脑，包含了推箱子等各种谜题，还需要灵活利用道具来达成任务。试玩版有4个任务，难度一步步提升，前三个LIKY很轻松就过去了，而最后一个挑战了五六遍才达成（而且还是在旁边展台MM的提示下），游戏很有挑战性。

Square Enix展台——游戏贵精不贵多

本届SE展台面积并不大，提供试玩的游戏也出奇的少，只有区区4款，分别是PS2上的《王国之心2》、《代码世纪》、《FF Ⅶ DC》和NDS的《史莱姆总动员2 大战车与尾巴团》，不过也正应验了那句话——“贵精不贵多”，四款游戏无论哪一款都是重量级的，等候试玩的人群始终排着长长的队伍。

《史莱姆总动员2》试玩区有12台NDS，但即便如此我也等了近半小时才玩到，可见人气之高。试玩时玩家坐在史莱姆的软垫子上，桌子上也放着许多史莱姆玩偶，可以感受到浓厚的游戏氛围。试玩版游戏有两个模式，一个是“勇车模式”，一个“森林冒险模式”。第一个模式中，史莱姆要到各地寻找弹药，运到勇车大炮中发射，从而炸开挡路的大岩石；而第二个模式就是正统的冒险之旅，随着剧情的发展帮助各位同伴。游戏画面与GBA版没有多大区别，整个游戏玩起来也与前作差不多。



▲SE的展台虽然试玩游戏少，但人气一点也不低。



▲现场还有手机版《FF Ⅶ BC》的Cosplay。

Tecmo展台——惟一的掌机游戏《机关》

《机关》是Tecmo展台惟一的一款掌机游戏，它也是厂商重点进行宣传的游戏，展台大屏幕上不断播放着游戏的宣传动画，而且现场也提供了数个试玩台。游戏的完成度开来已经很高了，LIKY实际试玩了一下，感觉这也是一个很不错的PSP游戏，有点像NGC的《PIKMIN》，主角带着一队小人解决各种谜题，通过改变阵型使出不同的能力，比如让小人排成纵队可以搭桥爬上高台，排成横队可以发动旋风攻击，试玩版只能玩一关，LIKY玩了一遍后感觉还意犹未尽，第二天又去体验了一遍。



▲ Tecmo 展台大屏幕上不断播放《机关》的宣传动画。


▲游戏中有很多精巧的谜题等待玩家解决。

儿童区——任氏主机的天下

TGS有专门的一个场馆是儿童区，这里是孩子们的天堂，由于TGS展小学生可以免费进场，所以这里聚集了大量的小孩子们。这里不光展出了大量的游戏，还不断有各种活动吸引小孩子们参加。

说到儿童区展出的游戏，绝大部分都是NDS和GBA的，没有一款PSP游戏，所以任天堂来到这里肯定会笑得合不拢嘴。这些游戏也基本上都是适合小孩子们的，比如《宠物蛋》、《龙珠》、《索尼克RUSH》、《超级猴子球》等，另外，"《洛克人EXE》系列"在小孩子们具有极大的号召力，GBA版《洛克人EXE6》的试玩台前排着长长的队，而且在这里还能看到《洛克人EXE》的读卡器周边，不少小玩家拿着一对卡片在那里摆弄。


▲ GBA 版《洛克人 EXE6》的试玩台前排着长长的队。


▲排队等候试玩《索尼克 RUSH》。



▲ Capcom 在儿童区摆出一个一人高的Q版洛克人，相当可爱。

展台MM秀














KONAMI




ケータイゲーム
たくさん!
MultiTerm


CAPCOM



戦国無双 SENGOKU MUSOU



战国武将再掀掌上无双热潮

文 马修

TokyoGameShow 2005
PSP
战国无双
◆Koei／ω—Force◆ACT◆预定2005年12月◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
战国无双

去年12月16日，PSP版《真・三国无双》紧随主机发售，虽然由于机能及制作时间等原因使得游戏有这样那样的不足，但一骑当千的爽快感和豪华的武将阵容等仍令人难以抗拒，还是使在PS2上持续数年高温不退的无双热潮借由《真・三国无双》的发售而带到了掌机上。由于《真・三国无双》的副将里出现了十余名《战国无双》中的武将，因此大家很自然地就预料到PSP上《战国无双》迟早亦会推出。现在终于公布发售时间，但是距离前作已时隔一年，希望一年时间内厂商能够吃透PSP的机能，送给PSP玩家一个豪华的战国盛宴。（为区别家用机版“《真・三国无双》系列”，PSP版以下称为《真・三国无双P》。）

宽屏幕上体验一骑当千的豪迈

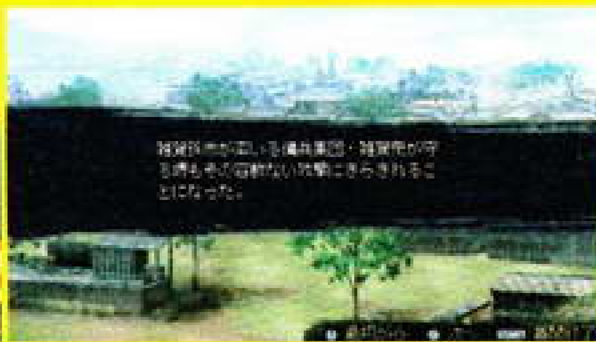


▲真正16：9的游戏画面。

大概是时间充足吧，这次的《战国无双》的游戏画面是真正的16：9，各位PSP玩家可以在宽屏下再次投身到古代日本战国时代的战场去体会一骑当千的爽快了。

▼宽屏下美丽的战国画卷。







指挥整个军团的行动



“走格子”是去年光荣根据PSP机能而开发出的一种新的无双系统，该系统下虽然有时间设定，但很多杂兵游散的地方也不得不去打，这就使该系统失去了PS2版原作整个地图上一气呵成的爽快感。

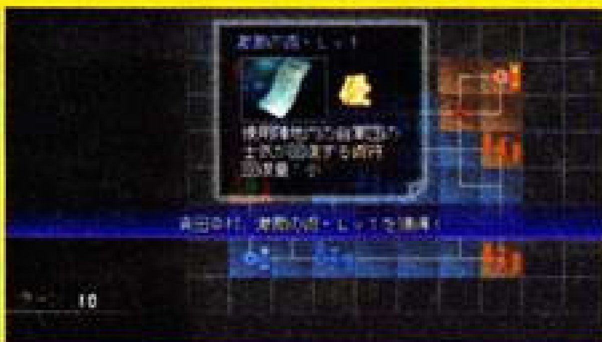
从公开的画面来看，本作仍然是“走格子”类型，不过比起PSP和GBA版《真・三国无双》各个武将所带部队各自作战的散乱情况，本作进行了新的设定，那就是地图上，玩家可以对整个军团进行操作，这就避免了数个部队纠缠小股敌兵部队，大本营危在旦夕却无人去救的郁闷场面，这样的设定会使游戏的战略性成倍提高。

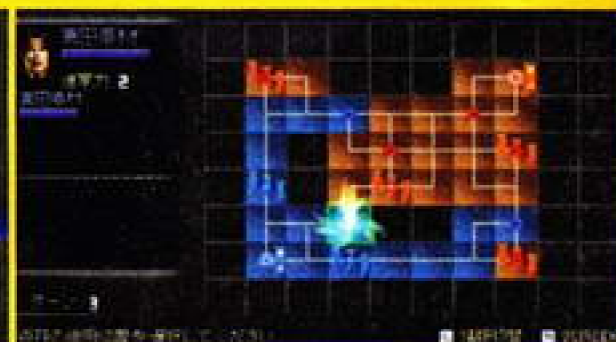
新增的效果道具——术符

戦国無双

《真·三国无双P》中，各种地图效果及阵地效果都依靠副将能力来实现，本作中，主将也可以通过一种叫做“术符”的道具来实现各种效果，从已公开的画面上看，一个武将好像可以携带多个术符，而且使用效果会根据术符等级的提高而增强。


▲神速之术：令使用阵地内自军的行走速度上升，Lv1的使用持续时间短。


▲激励之术：令使用阵地内士气回复，等级越高，回复的士气也越多。


▲在阵地使用术符。

副将系统

戦国無双



《真·三国无双P》中，护卫兵系统被取消，道具也只剩玉玺一个，而副将系统却将这些缺陷完全弥补了，通过副将，主将不仅可以得到各种能力上的修正，还可以在战斗中为自己补充HP、增加奔跑速度甚至迅速降低敌军士气的作用。本作亦是如此，副将达到200多名，而当副将达到一定的等级时，还会和主将发动连携技！

实现最多四人对战的通信模式

戦国無双

掌机版《无双》终于也有了通信对战模式了，这下，玩家可以用自己熟练的武将和朋友对战了。游戏最多支持四名玩家对战，对战时同样可以带上副将助阵。而作为奖励，最终胜利者可以得到败者的副将——不知是复制还是抢夺，是前者的话让朋友多几个副将算是增进感情，如果后者的话，输一场比赛就没有了辛苦收集的副将，那就有些残忍了。



▲对战前作好准备。



▲对战开始！



▲对战时会有提示。



▲对战的其他玩家在游戏中显示为“もののふ贰(叁、四)”。

初期登场的6名武将公布！

现在已知的初期登场的武将共有6名，他们是真田幸村、织田信长、上杉谦信、阿国、阿市、杂贺孙市，共六名，但收集武将是"《无双》系列"一大魅力，因此可以肯定，随着各种条件的达成，登场武将会逐渐增多，前作《真・三国无双》的42人豪华阵容尚不在话下，《战国无双》+《战国无双 猛将传》的19人全部登场应该没问题。







战国时期智勇双全的著名武将，本名真田信繁，游戏中，这位名将将从跟随武田信玄征战开始，一路作战直到大坂保卫战两度挫败德川家康大军。

被称为"越后之龙"、"军神"的战国猛将，信奉战神"毘 沙门天"。战场则以亮出印有"毘"字的军旗来拉开战斗的帷幕。除了对自己所承认的胜利外，别无其他任何欲望。

小时因为性格怪异被称为"尾张的傻瓜"。桶狭间之战奇袭今川义元令其名声赫赫，先后消灭了斋藤、浅井、武田等多个势力，最后死于本能寺之变的大火中。







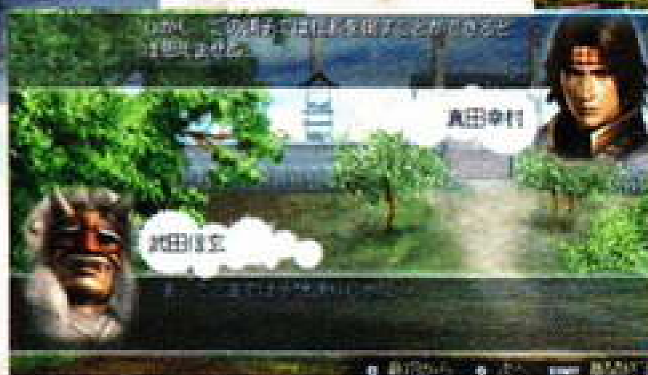
战国三大美女之一、织田信长的亲妹妹，但高贵的出身和美丽的面容只能使其成为战国豪强间的政治筹码。不过这个悲剧女性在游戏中却是个天真活泼的大眼睛萝莉。

歌舞伎的始祖，据传她第一次演出是1603年在日本京都的四条河原所表演的"奇迹之舞"。游戏中，作为出云大社巫女的阿国，将为筹集正殿的修缮费用而在战乱中巡游演出。

外表看是个吊儿郎当的无赖，实际上是战国最强佣兵团杂贺众的首领。虽说历史上杂贺孙市的身份不详，但游戏中的杂贺孙市则明显是以铃木重秀为原型。

下面这些应该都会出场

▲官方公布的CG图之一，可爱调皮的くのいち看来是肯定会登场了，顺便期待PSP上她也能换上2P装。



▲真田幸村、上杉谦信都有了，武田信玄的出现是没有什么悬念了。

▲注意这张图，对方武将本多忠胜是《猛将传》中的角色形象，而非《战国无双》里的大众脸。



◀这里有稻姬姐姐哦，稻姬看来也会和老爸本多忠胜一起登场了。

▶羽柴秀吉VS明智光秀，枭雄VS叛臣，猥琐男VS冷帅哥……



▶服部半藏，在多部游戏中都有极高人气的神秘忍者。



◀还有森兰丸，这个在本能寺之变中誓死护主的少年武士。

未公开的疑点关注

1 PSP版如何实现《战国无双》的特色系统

比起"《真·三国无双》系列"，"《战国无双》系列"有一些独有的特色系统，比如作为"《战国无双》系列"的特色系统之一——任务，在游戏中大都决定着隐藏武器的取得和分支关卡的出现，然而到了PSP版，这个特色系统还会出现吗？对于大多要求一气呵成的任务系统来说，PSP版"走格子"的形式是实现的最大障碍。城内战以及无限城也是系列的特色系统，如果出现在PSP版中，又将如何在"走格子"的地图形式下得以实现？

▼▶图中的提示就是PSP版《战国无双》中的任务吗？



2 通关后武将的等级会保留吗？

不得不说，《真·三国无双P》中，武将通关后等级又回零的设定让人很没有成就感，希望这作能让玩家辛苦培养的武将不再回归原点，毕竟用自己辛苦培养出来的武将和人对战会更有成就感。

3 关于副将的收集

《真·三国无双P》的副将虽然多，但却是随机收集，时间久了难免让人生厌放弃。希望本作能有副将的收集条件，不过真的都需要条件的话，200多个副将也够制作者忙的了——总之，希望这个系统能正式成为系列的一大亮点。



文 铭风

イニシャル 頭文字D STREET STAGE

大人气动漫《头文字D》大家一定不会陌生吧，这部讲述公路赛车的作品还被改编成了电影，知名度还是不错的。而我们这里要介绍的是本作品的PSP版游戏。这次我们将为大家介绍游戏中所登场的角色以及一部分赛道。让关心本作的玩家有个清楚的了解。

TokyoGameShow 2005

PSP

头文字D STREET STAGE

◆SEGA◆RAC◆预定2005年冬◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

头文字D STREET STAGE

公路激战中登场的魅力角色们。



藤原拓海

天才竞速车手，在秋名车道上无人能敌。虽然最初本人并不知道，但由于其出色的能力而接连不断受到强手的挑战，战斗才刚刚开始……

TRUENO GT-APEX
通称：AE86



高桥启介

赤城车队的领导人之一，是高桥兄弟中的弟弟。虽然没有哥哥凉介这么好的技术，但是却拥有野生的驾驶本能。



▲注入热血之魂的爱车，黄色的FD。

RX-7 Type R
通称：FD3S





池谷浩一郎

拓海所属的秋名车队的队长，在加油站工作。是个十分热爱竞速的人。十分爱惜自己的跑车。

▲察觉出拓海才能的男子。



SILVIA
K'S
通称：S13





武内 树

拓海的幼时玩伴，为了拥有和拓海一样的车而拼命打工，结果却买下了样子相似性能却差很多的AE85……



LEVIN
SR
通称：AE85



忠于原著的故事模式

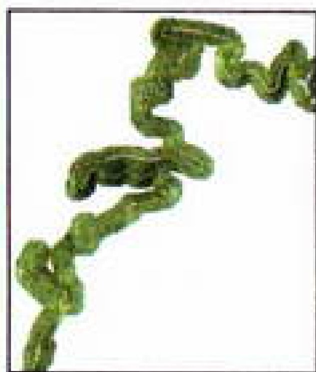
PSP 版的本作以街机版的《头文字D ARCADE STAGE Ver.3》为基础，游戏的主要模式依然是以竞速为主的“公路最速传说”，游戏的故事遵循原作，玩家将扮演故事中的主角拓海，和强力车手进行对决。同时PSP版还加入了全新要素——适合便携主机的“卡片”模式。在这两个模式中玩家可以和其他玩家进行通信对战，享受多人游戏的乐趣。


▲武内买下 AE85 后兴奋的表情，和原作中一模一样啊。



▲对战模式中可自由选择所使用的车和赛道。

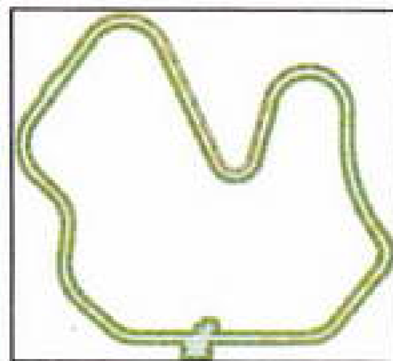
秋名山道

拓海从中学时代就不断行驶的山道。整段路程十分复杂，要顺利通过的话对车辆速度的控制十分严格。只有几个直线路段，大部分都是弯道。当然，最著名的还是原作中那决定胜负的 5 连续弯道了。


▲在高速状态下让轮胎陷入路边的沟渠来强行转弯，快速拐弯并超车。这可是原作中拓海的必杀技啊。

妙义公路

操纵的 GT–R 中里毅所属的夜猫车队的主场。整个部分以直道为主，就算是初学者也能轻松通过。是磨练基础工夫的地方。



PSP版原创的卡片游戏

在竞速中胜利的话就可获得卡片，所以每个赛道都要以最快速来通过，这样才能获得所有的卡片。虽然卡片的具体作用还不明了，但是能够利用卡片来通信对战是确定了的。

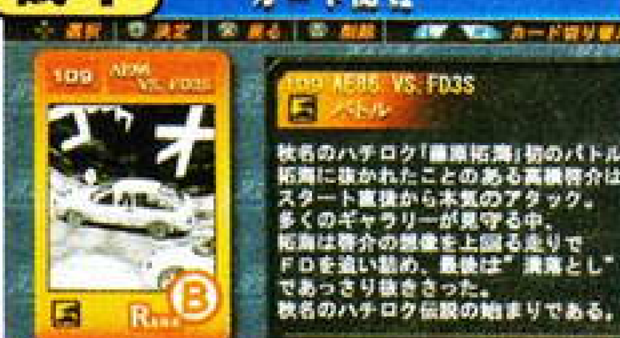
零件



人物


◀能够查看游戏中人物的资料。

战斗


▲◀有描写原作中经典场面的战斗卡片，和为大家介绍车上个零件具体作用的零件卡片存在。

TalkMan™

トークマン

当你到国外旅游，想和当地的人们更好地交流时，是不是经常遇到语言不通的烦恼呢？相信只要你拥有这一款名为《Talkman》的交流工具的话，就不会再为这样事情而苦恼了！



TokyoGameShow-2005

PSP Talkman

◆SCEJ◆ETC◆预定2005年11月17日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆PSP专用麦克风对应

Talkman

借助你的PSP来结交更多的朋友吧！



日语
＋
英（美）语
汉语
韩语

先来看看这只长着大嘴巴的鸟儿吧，它的名字叫麦克斯。虽然样子看上去有那么一点猥琐，不过它可是精通4国语言的高手哦。在这款《Talkman》中它会为你解决一切出行中的语言问题！只要你对着与游戏同捆发售的麦克风说出你想说的话，麦克斯就会用丰富的肢体语言加上流利的外语替你表达出你的意思。有了这个小家伙在身边，和外国人交流就会变得无比轻松了。

软件的三大机能



交谈模式



游戏模式



工 具

游戏模式

这个模式可以说是专门给想练习一下外语的人们所准备的，玩家可以在游戏中听到大量原汁原味发音的外语，寓教于乐。

发音游戏





来测试一下你的发音是否标准

在这个模式里，麦克斯以相当标准的发音来读出一些外语单词，而玩家要把这些外语单词对着麦克风再读一遍，看看你的发音和麦克斯的发音有什么区别，根据玩家对标准发音再现程度的不同，系统会给出相应的评价。想磨练一下自己的发音的话，就多玩玩这个发音游戏吧。

听音游戏

玩家要仔细听麦克斯用外语所说出的一段话，然后选择与这段话意思相同的选项。如果在这个游戏里能取得高分的话，还可能会有特别的奖励哦。



交谈模式

这个算是《Talkman》中最具吸引力的一个模式了。玩家只要对着麦克风说出自己想说的话，麦克斯就会把你的话翻译成英语、汉语、日语、韩语这4国语言，并伴随丰富的表情和动作把这些翻译好的话说出来。这样只要你有一台PSP和《Talkman》就可以随心所欲地与外国人交流了。

共收录约3000条对话，帮你解决在13个场面下的一切语言问题！

麦克斯就是你的会话助手

机灵的麦克斯可不是简简单单地翻译玩家的话，而是会根据对话的实际情况将玩家所要表达的意思自然地表达出来，并且也可以对语音的感情强弱进行调整。



▲进行海外旅行时会坐很长时间的飞机，在飞机上需要什么服务的话就可以让麦克斯来帮你了。

▲在旅馆中办理入住，变更房间、离开等手续时就不会觉得头疼了。



▲不知道吃什么好的话，就让麦克斯来替你问问老板有什么特色菜好了。

▲可以询问商品的一些细节，并且还可以和麦克斯一起杀价，这个功能实在是太棒了！

交谈模式的图解







▲用一些时下的话题作为开场的话，与他人的交流也会变得很顺利。

▲想要去的目的地、车内空调的状况……麦克斯都会替你告诉司机。

▲在当地兑换外币时也别忘了叫上麦克斯。

麦克斯能够帮到你的场面还远远不止这些！

工　具

这里有许多实用的工具，可以帮你在旅行中解决掉不少麻烦！比如说可以保存当地朋友的朋友地图、功能强大的单位换算器、将想说的话保存起来的声音笔记本等等。怎么样？是不是很体贴？



◀这些人性化的机能一定能让你的旅行变得更加轻松愉快！

"《真·女神转生》系列"的生父冈田耕史在离开Atlus后成立了自己的公司GAIA，如今，冈田先生独立后所制作的第一款游戏《怪兽王国 晶石召唤师》终于正式公布了。对于从事过"《真·女神转生》系列"开发的冈田先生来说，制作这种以怪物为主题的RPG简直就是信手拈来。



TokyoGameShow 2005

PSP

怪兽王国 晶石召唤师

◆SCEJ/GAIA◆RPG◆预定2005年冬◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应PSP无线LAN

モンスターキングダム ～ジュエルサモナー～

《真·女神转生》之父的最新RPG力作初次公开!

本作中的怪兽被称作晶换兽(注："晶换兽"在日文中的读法与"召唤兽"相同)，能将晶换兽从怪兽之力结晶化的晶石中召唤出来的人被称为晶石召唤师。







▲在这个以导力革命发达的世界中，主人公等人被无法看见的命运所牵引着。

◀游戏的制作非常精细，是冈田先生一贯的风格。



将晶石作为能量之源所发达的世界

本作中的"导力文明"是将晶石作为能量之源所发展而成的独特文明。虽然人们的生活因此得到了飞越发展，但同时也因此产生了席那(シナー)这个不速之客。为了对抗这威胁世界的存在，人类集结了所有的智慧，创造了将原本已经从历史上消失的怪兽具现化的晶换术。然后，他们又设立了培养、训练能够驾驭这种力量的晶石召唤师的组织——修道会。



◀由于导力文明的影响，晶石在这个世界上非常普遍。除了在生活中外，在战斗中也经常用到这种力量。

能够回到游戏原点的RPG



1983年以街机设计者的身份参入游戏界。在制作过"《真·女神转生》系列"等作品后独立并成立了株式会社GAIA。

关于《怪兽王国 晶石召唤师》的制作

在想要开发原创游戏而创立GAIA的时候，正好从SCE那边接到了在PSP上开发游戏的提案，我认为如果有这样一个平台的话就能让游戏回到原点，于是就开始了RPG的开发。这款《怪兽王国 晶石召唤师》不仅要融入作为RPG所具有的基本乐趣，而且也要符合携带游戏机所具有的轻巧与方便性。战斗方面系统上的乐趣和信息量强大的故事性都是我想追求的，我希望玩家能够活用PSP主机的独特魅力来轻松体

为了追寻长着翅膀的席那，主人公和同伴们开始了冒险

搜寻杀母之敌的主人公



瓦伊斯ヴァイス（CV：千叶进步）

主人公专用怪兽 夏丁



▲左腕拥有巨大爪子的漆黑怪兽，夏丁在德语中就是"影子"的意思。

虽然没有经过专门的晶石召唤师训练，却能利用母亲的遗物来召唤晶换兽。所操控的晶换兽是夏丁，为了寻找杀母仇人席那而展开了冒险。

国家元首的儿子



格雷グレイ（CV：鸟海浩辅）



▲与主人公共同行动的同伴也拥有各自不同的晶换兽。

修道会的在籍晶石召唤师候补生。因为想要反抗作为国家元首的父亲而加入了对晶石持保护立场的修道会。

曾被称作马奥洛克的种族之末裔



玲リン（CV：雪乃五月）

收到了世界将因席那而毁灭的预言，所以离开岛国故乡开始接受修行。对晶换兽抱有很强的尊敬感，对它们像神一样崇敬。



▲在修道会相遇后，主人公一行开始受到命运的操弄。

登场的晶换兽多达100种以上！

本作中登场的晶换兽种类将达到100种以上！它们将会籍由镶嵌在腕轮和手杖中的晶石而召唤出来。在历史上已经灭绝的古代怪兽，即将由你的双手来亲自解放！



晶换兽 飞龙

晶换兽 圣狮

化身为晶石召唤师来召唤怪兽吧！

验这款RPG。此外，为了活用PSP主机的携带性游戏方式，本作也准备了与实际时间联动来进行怪兽强化改造的"炼成（育成）"系统等等，在日常生活中也可以随时游玩。另外游戏还在活用了PSP的宽屏显示方面等方面做了各种各样的挑战，敬请各位期待。



通信对战&交换

通过PSP的无线通信功能，就能够与朋友对战或者交换怪兽！用强化过的怪兽来和朋友一决高下吧！



文 铭风

PIPOSARU ACADEMIA ピポサルアカデミ〜ア2

《比波猴学园》是一款由“《捉猴》系列”中的猴子所参与的众多小游戏集合的游戏。现在，游戏的续作即将登场，让我们来看看游戏有什么不同吧。

TokyoGameShow-2005
PSP
比波猴学园2
◆SCE◆ETC◆预定2005年12月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应无线通信端子◆推荐玩家年龄：全年龄
ピポサルアカデミ〜ア2

在比波猴学院内挑战“猴子卡片战斗”！

在本作的故事模式中，玩家 要在各个地点用“猴子卡片”来进行猜拳，然后用迷你游戏来决定胜负。看来小游戏的熟练程度还是很关键的啊。



◀在故事模式的最后，有BOSS等待着玩家。

卡片战斗



▲卡片猜拳的结果，对之后要挑战的迷你游戏有很的影响。

可以玩的迷你游戏有100种！

卡片战斗后就要挑战迷你游戏，作为战斗胜负关键的迷你游戏，在游戏中一共有100种。大多数游戏规则简单，很容易熟悉。迷你游戏胜利后可减少对手的体力，努力将对方击倒吧。



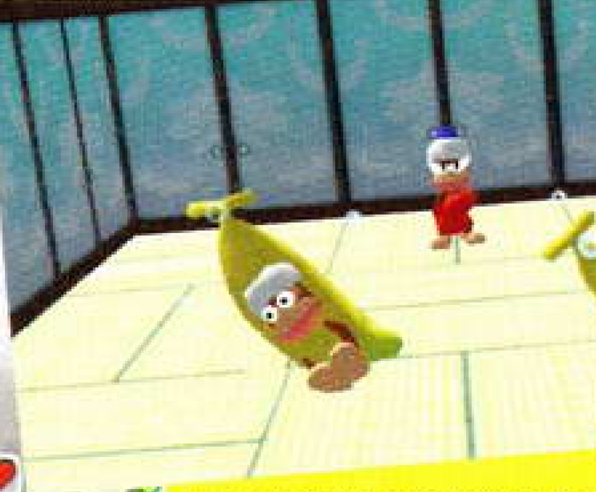
▲将对手击打出去。



猴子和战



▲将手里的雪球投向对手，成功攻击便可获胜！同时也要注意躲避对方的球哦。



▲控制穿着香蕉服的猴子左右摆动，努力让其站起来。

还有各种其他迷你游戏……



MONSTER HUNTER PORTABLE™

文 雷伊

《怪物猎人 携带版》可以说是目前PSP上最让人期待的大作之一，精美的画面、超高的游戏性都让这个Capcom旗下日益成长的系列的新作备受关注。目前，该游戏已经确定将在12月推出，而本次TGS展会上，本作也新公布了一段新的影像并且提供了专门任务供玩家试玩。随着发售日的日益临近，游戏的相关情报也在逐渐放出，要是你觉得掌机版的本作只是家用机版《怪物猎人G》的简单复刻那就大错特错了，游戏的原创要素可是相当丰富的！

TokyoGameShow 2005

PSP

怪物猎人 携带版

◆Capcom◆ACT◆预定2005年12月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

モンスターハンターポータブル

冒险的大本营大公开

PSP版中冒险者们的据点柯克特村除了和PS2版一样拥有武具屋和道具屋等基本设施外，还有众多全新的设施。这次我们就一起来看看，游戏中英勇无比的猎人们展开冒险的最初起点是怎样一副景象。



▲PSP中同样有作为一流猎人象征的传说中的剑与盾，取得条件会和PS2版不同吗？



◀村长会给冒险的初级者们传授一些猎人的基本心得和道具的使用方法。

▲PSP版的柯克特村刻画得相当细致，比起家用机版来也毫不逊色。粉红色的桃花点缀在民居之间，让小村看起来更加温馨。

道具屋

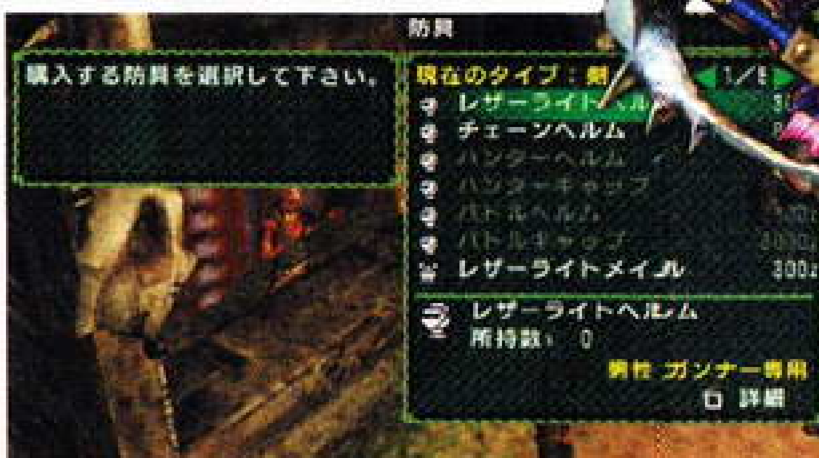
顾名思义，道具屋中所贩卖的都是药草等对冒险者来说不可获取的道具。除了一些基本的道具外，这里还会出售创造新道具的必要过程"调合"中所需要的一些素材。当然，玩家也可以在这里卖掉在战斗中所取得的道具和素材以获得金钱。



◀随着游戏流程的推进，道具屋中贩卖的物品也会逐渐增多。

武具屋

对于猎人来说必不可少的狩猎武器和防具的种类相当丰富。只要将从杀死的怪物身上取得的、以及作为冒险报酬得到的各种素材拿到武具屋去，店员就会为你强化和打造各种武具。经过强化的武具不仅在强度上有所上升，在外观上也会发生变化。



▶打造和强化武具所需要的素材会根据武具种类的不同而发生变化。

柯克特农场

柯克特农场是PSP版中的一个新设施。在这里，玩家除了可以耕作外，还能进行道具的采集。另外，如果持有特殊道具，玩家还可以在此捉虫、采掘和垂钓。农场不仅和猎人们的冒险息息相关，从某种意义上来说，也是一个猎人们放松心情、体验农家生活的休闲场所。

农场的管理员是艾鲁?



采掘

▲墙壁上的印记就是可以采掘的证明。



采集

垂钓



▲在农场中发现垂钓场所！这样一来，就算是不外出展开危险的冒险也能寻找到重要素材了。

耕田

接受任务

在村长处，玩家可以接受到各种刺激的任务。最初出现的任务难度相对来说会比较低，不过随着你冒险生涯的不断推进，众多高难度的任务也会相继出现。



01/01
1500z
ハンターの基本、生肉の入手
報酬金 ：50z
契約金 ：0z
制限時間：50分
指定地 ：森と丘
特殊条件：
なし
クエスト詳細 1/3

▲等级后面的★号表示任务的难度，还是从最基本的难度一步一个脚印地展开冒险吧！

集会所

集会所是PSP版中的另一个颇受瞩目的新设施。在这里，玩家可以接受一些和村长处不同的委托。当你想要通过PSP的无线通信功能和同伴们共同冒险时，就可以前往ONLINE集会所；而当你想要独自一人进行冒险时，则可以选择前往OFFLINE集会所。



强力的猎人和新的冒险在这里等待着你！

ココット村出張所へ
ようこそ！
受注されるクエストの
レベルを選んで下さい。
次へ

■画面左上方会有进入不同集会所的选项。

▲比起从村长处接受的任务，集会所中可以接受的任务要难上很多。

自宅&艾鲁厨房

在玩家的私人居室中，可以对游戏的进度进行存储、对冒险中取得的道具和素材进行保管以及对装备品进行变更。而PSP版的新要素艾鲁厨房也是要通过此处才能利用的。





◀▲只要打开屋子深处奇怪的门，艾鲁厨房便会出现！可爱的艾鲁们将会为大家提供怎样的服务呢？

始祖《洛克人》经过重制全新登场！



ロックマン ロックマン

文 铭风

洛克人

莱特博士制造出的爱好和平的正义机器人，本来是家庭用机器人。

PSP TokyoGameShow 2005 新旧洛克人

◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

ロックマンロックマン

"《洛克人》系列"现在除了在游戏方面如日中天外，在动漫方面也十分活跃。而现在这个系列的原点，最初的《洛克人》作品即将在PSP上复活了！游戏以FC版的的第一作《洛克人》为基础，将画面3D化，场景显得更加鲜艳和真实。不过这款传说中的ACT的难度十分高，不知这点会不会改善……

画面涣然一新



▲和FC版画面的对比。大家可以看到关卡设置几乎是一样的。不过游戏的画面进行了3D化，各种机关和敌人给人全新的感觉。

游戏的故事

在20XX年的某日，工业用机器人创始者莱特博士的机器人，被邪恶科学家维利博士带走并进行了改造，企图利用这些来征服世界。相对的，莱特博士将洛克人改造成了战斗用机器人，为了守护和平而和邪恶的机器人展开了战斗。



▲每关的关底都要和邪恶机器人进行战斗。

建设模式

PSP版中新增的模式，在此模式中玩家可以自行选用砖块来建设原创的关卡。制作出的关卡可通过通信进行交换，十分有趣。



◀能自行配置机关和敌人的位置。



剪刀人

森林开发用机器人，能飞出头部的剪刀来砍倒树木。



火焰人

处理废弃物的机器人，能够自由自在地操纵高温火焰。



冰冻人

在寒冷地区工作的机器人。能放出冰冻光线。



电击人

用来控制原子能量设施正常工作的机器人，拥有敏锐的判断力。

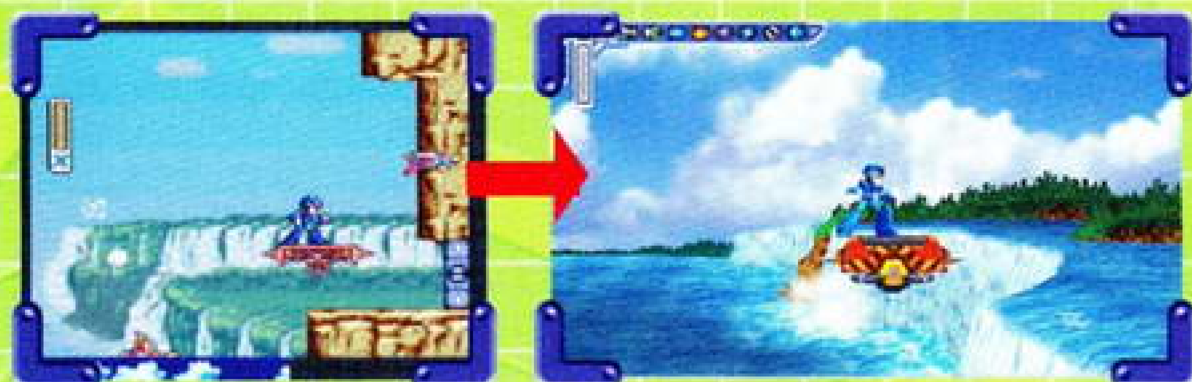
"《洛克人X》系列"的第一作重生了!

イレギュラーハンターX

PSP
TokyoGameShow 2005
反乱猎人X
◆Capcom◆ACT◆预定2005年冬天◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
イレギュラーハンターX

文 铭风

在PS和PS2上十分出色的动作游戏"《洛克人X》系列"最初是在SFC上登场的。游戏独特的世界关和强化的动作要素都让洛克人的FANS耳目一新。现在继承了游戏精华的重制版即将在PSP上重生，就让我们来看看吧。


▲从和SFC版画面的对比中我们可以看出游戏画面的提升是巨大的。

X
为了排除因故障而暴走的半机器人，是守护世界和平的正义猎人。为了阻止突然反叛的原上司西格玛而和同伴ZERO一起开始战斗。

击破凶暴机器人军团

故事发生杂一21XX年，机器人界的权威凯因发现了神秘的机器人X。并以此为基础开始开发半机器人，正当半机器人融入社会时，出现了会伤害人类的"凶暴者"。为了阻止事态的扩大而组成了排除这些凶暴者的猎人集团，希望问题能够得到解决……


▲8个半机器人在西格玛的领导下开始了叛乱工作。


スパク・マンドリラー
在充电所休眠的半机器人，被唤醒后跟随西格玛开始了叛乱工作。


スティング・カメリーオ
在充电所休眠的半机器人，被唤醒后跟随西格玛开始了叛乱工作。


アーマー・アルマージ
机甲部队的队长，为了获得西格玛的承认而参与了叛乱工作。


ストーム・イグリード
空中部队的队长，防止叛乱失败后假如了西格玛的阵营。

文 雷伊

随身胜地



TokyoGameShow 2005

PSP

随身胜地(暂名)

◆Namco◆ETC◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

ポータブル・リゾート(暂名)

这款暂名为《随身胜地》的新感觉游戏是今年Playstation Meeting 2005时首次公布的，游戏的舞台是一座风光秀丽的私人小岛。从游戏目前所公布的情报中我们不难看出，Namco意欲以其独特的创意和PSP主机的高性能来为广大玩家营造一个真实的掌中世界。现在的玩家们想必平时都鲜有时间出去观光旅游，不过只要有了《随身胜地》(暂名)，你就可以随时随地在手掌中领略到大自然的美妙风情。

在小岛上尽情探险

在这座小岛上，生长着各种各样的动植物。除此之外，甚至还有化石、遗迹等待着玩家去发掘。在发现的东西中，有很多都具有收集要素。由于游戏中的时间是和真实时间相联动的，所以很多物品是要等特殊的时候才会出现的。



▲沙滩边的贝壳和化石都是可以捡的。

给动物们喂食

岛上的动物们遇到陌生人时会逃走，不过只要你手中有食物，就可以让它们慢慢靠近你。另外，在这些动物中，有很多是具有夜行性的，只有在夜间才会出来行动。



▲在具有热带风情的丛林中给动物们喂食是一件非常惬意的事情。

把PSP当琴弹

在热带岛屿上观光自然少不了乐器的助兴，不过在本作中弹奏这些热带音乐的则将会是玩家自己。玩家可以利用PSP的按键和滑杆，把PSP当作尤克里里琴（注：一种夏威夷的四弦琴）来弹。玩家不仅可以跟随着伴奏来弹琴，更可以根据自己的心情和喜好来自行弹奏属于自己的旋律。



▲除了尤克里里琴外，游戏中还有多种打击乐器可供玩家演奏。

便利的闹钟功能

因为游戏中可以随时显示时间，所以玩家只要将PSP安放在专用台座上，就完全可以将其当作时钟来利用。游戏不仅可以为玩家提示休息与起床时间，更有短时间的午睡提醒时间，实在是相当体贴。





◀夜深了，玩家可以听到小岛上的波浪拍打海岸的声响。



传说中的勇者亚瑟将会向新的冒险展开挑战！

GOKU MAKAIMURA

極魔界村

文 海文

PSP
TokyoGameShow 2005
极魔界村
◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
极魔界村

动作游戏经典名作《魔界村》系列的最新作——《极魔界村》将会在PSP上登场了！不管是系列的老玩家还新玩家，相信都能在本作中找到属于自己的乐趣。究竟本作在PSP的强大机能下能有什么进化之处呢？就让我们一起来看一下吧。

究极的《魔界村》将会在PSP上登场！

《极魔界村》作为《魔界村》系列的最新作将会在机能强劲的PSP上推出，画面将会采用3D构成，并且各种画面效果也会得到显著地提升。在人物动作、关卡等方面都会加入不少新要素。一定会让新老玩家们体会到纯粹的动作游戏乐趣。并且《魔界村》系列的生父藤原得郎先生也会担任本作的导演！游戏的品质相信绝不会让玩家们失望！

沿袭系列一贯的独特世界观





▶▲本作的世界观仍然是阴森可怕的魔界，右边这副图是场景的印象插图。

动作游戏名作《魔界村》的历史

系列第一作《魔界村》是于1985年9月登场的街机版游戏。此后分别在1988年12月和1991年10月分别发售了两款续作《大魔界村》和《超魔界村》。系列凭借硬派的风格和超高的难度在动作玩家当中拥有相当的口碑。

魔界村



1985年9月登场的街机游戏，以让人咬牙切齿的难度设定和一些充满个性的演出效果获得了好评，该作于86年被移植到了FC上，2004年5月在"《FC迷你》系列"中再度登场。

大魔界村



魔界村的续篇，加入了宝箱和魔法等新要素，1988年12月在街机上登场，之后也被移植到了MD和PCE等家用机上。国内玩家接触比较多的应该是MD版本。

超魔界村



本作和前面两作不同之处在于本作是家用机上原创的一部《魔界村》作品，1991年10月在超任平台上登场，本作中新加入的二段跳使游戏的玩法有了更大的变化性。本作曾经推出过GBA版。

稳中求变的系统

游戏的基本系统和系列前几作差别不大，主体还是会采用横卷轴过关的方式，玩家要一边打倒来袭的怪物一边前进。当然武器、魔法以及人物动作等方面都会得到强化，利用新武器和新魔法过关斩将也会成为游戏中的乐趣之一。此外以前画面的卷动都是由左至右单方向推进的，但在本作中加入了“传送”的概念。玩家可以通过传送回到以前通过的地段，并可以取得以前漏捡的道具。并且由于PSP的宽屏幕画面比例会使得玩家更容易发现左右两侧的敌人，玩家在对敌人的行动做出预判时也会轻松一些。





◀主人公亚瑟一开始会身着厚重的铠甲，但受到攻击后铠甲就会坏掉，亚瑟就只能穿着一条内裤继续战斗……这时再承受一次攻击就会GAME OVER了。

◀跳跃中向正下方攻击也是经常要用到的技巧之一。

众多的分歧和隐藏要素

本作中的游戏流程并不是单一的，途中将会出现众多的传送点以及分支路线，使游戏有了反复挑战的价值。拿到一些新道具后返回之前的区域就有可能打开全新的隐藏道路。除此之外还有很多隐藏的宝箱和机关等等。随着玩家的不断前进，攻关的方法也会变得更加多种多样。本作在自由度上相对系列其他作品有了显著的提高。



▲发现了隐藏的宝箱，里面会有什么强力的武器吗？

千奇百怪的怪物



▲怪物们总是神出鬼没，常常会在玩家们意想不到的地方展开攻击，哪怕是一秒的犹豫也会招致难以想象的后果，尤其是只穿一条内裤的情况下……



▲在关卡中怪物和机关同时向亚瑟袭来的场面会非常之多，玩家的精神一定要保持集中才能化险为夷。



◀将自己的身体拆成几块来攻击亚瑟的怪物，如果不把本体彻底消灭的话敌人的攻击可是没完没了的。

利用各种武器打倒前来挡路的各种妖魔鬼怪也是“《魔界村》系列”的一大乐趣，登场的怪物们不仅外形大小各不相同，而且攻击方式也是花样百出。这次他们肯定也不会对我们的英雄亚瑟手下留情。本作中的怪物大多数都会经过全新设计，当然系列的一些代表性怪物也会得到保留。系列的老玩家们仍然能找到那些熟悉的老面孔。

强大的BOSS更是巨大的挑战

关卡中会被细分为几个区域，各个区域的中BOSS以及这一关的大BOSS会是很难对付的敌人，这一次会和以前几作一样有必须用特定武器才能打倒的BOSS吗？



丰富多彩的动作

在本作首次实现了3D化的构图，主人公亚瑟动作的变化性也大幅上升，最初基本的动作是奔跑和跳跃，但随着游戏的不断深入人物的动作数量也会增加。比如说跳跃就有可能在二段跳后进一步进化为飞翔，是不是很让人感到兴奋呢？

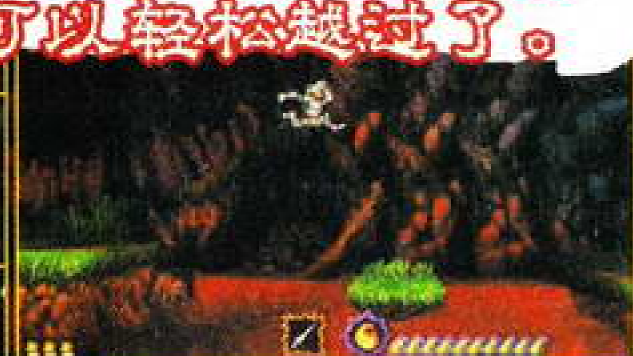


通常无法跳过地区，但是在学会二段跳后就可以轻松越过了。

▶有时为了躲避敌人的攻击需要将自己吊在悬崖边上，有时则要通过快速的行动来躲避敌人的攻击。动作虽然并不复杂，但对玩家操作精度的要求却非常之高。







更加华丽炫目的战斗

游戏中打倒敌人最基本的手段就是武器和魔法。各种武器会分布在画面中，只要接触武器就能得到。不过不小心拿到自己不想要的武器的话，也是让人欲哭无泪的。本作中新旧武器都会出现，并且魔法的数量也会大幅增加，玩家能够同时装备多种魔法，根据战况灵活地选用，这相对前几作来说的确是很好的改动。由于是PSP上的作品，画面效果也会非常华丽。



▲燃烧瓶算是一种比较难用的武器，不过使用得当的话攻击力可是非常强的。



▲为了更有效率地与敌人战斗，就要充分地了解敌人的弱点和行动规律，在这个基础上合理地选择使用的武器也是非常重要的。



▲从图中可以看出魔法的画面效果确实是比过去漂亮了许多。



◀可以像回旋标那样扔出去的镰刀，使用时可以做到来去自如。



PSP的软件中一直缺乏具有创意的原创作品，而这一款来自TAITO的《EXIT》则恰恰是一款给人耳目一新感觉的另类游戏。不管是游戏的创意还是风格独特的画面风格都让人对这款游戏过目不忘。就让我们看看这款游戏会给我们带来什么样的全新体验吧。

TokyoGameShow 2005
PSP
EXIT
◆Taito◆ACT◆预定2005年12月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
EXIT

Mr.ESCAPE

让身处危机中的人们从绝境中逃离的专家，红色的飘带非常醒目。

将人们从令人绝望的危机中解救出来！

全新的思考型动作游戏终于在PSP上登场了！玩家要在这款充满创意的《EXIT》中扮演一位名叫Mr.ESCAPE的逃离专家，帮助身处绝境中的人们逃出生天。游戏中的关卡总数将达到100个以上，并且其中的绝大多数都可以让玩家自由选择。完成每一关所需的时间大约在5分钟到15分钟内，能够在任何时间享受到游戏的乐趣也是本作的一大魅力之一。那些喜欢挑战极限的玩家也可以通过不断向过关时间的最短记录挑战来获得满足感。怎么样，你是不是也想尝试一下呢？



▲主人公在实际移动时画面会给人一种纵深感，并且利用滑杆可以拖动画面的显示区域以便观察四周。看来厂商为了不让游戏画面显得狭窄还是下了不少工夫的。

人物虽然如同剪影一般，但动作会非常流畅！

游戏整体给人一种剪影画一般的感觉。另外值得一提的是所有人物的动作都是经过动作捕捉技术制作的，因此人物的各种动作都显得极为真实与流畅。并且人物说话时的台词都是以对话框的形式说出来的，是不是很像是在看漫画呢？

▼寻找尚未逃出的人以及发出指令时主人公就会说出英语台词。这些台词会成为解迷时的提示吗？





▲玩家在实际看到游戏画面时就会发现游戏的背景都是3D的。

救出这些身处绝境的人！

这些就是滞留在危险区域的被困者们，玩家有时也要在他们的协助下共同解决遇到的难关。当然，这里介绍的也只是其中的一部分。还会有很多能力各异的被困者们在游戏中出现。



与被困者们通力协作!

充分发挥他们的特殊能力!

与滞留在现场的人们会合后，就可以完成一些仅凭Mr.ESCAPE一人之力无法完成的动作了，比如说推动一些一个人推不动的箱子或是分头行动完成一些行动等等。只有在充分理解同伴能力的基础上才能制定出最合理的逃脱路线。







▲向小孩子发出指示，利用他身材矮小的特点取得道具。

利用多种多样的动作来求生存

Mr.ESCAPE在游戏中要根据众多的突发状况来采取不同的行动。除了熟练掌握奔跑、跳跃等基本动作之外，还必须充分利用场景内的各种机关、与同伴通力协作才能脱离险境。不过游戏的操作本身却并不复杂。仔细观察周围的状况后，做出最正确判断解除危机那一刻的爽快感相信会让所有的玩家都欲罢不能!

使用道具

发现道具时按□键就可以将之取得，再按一次□键就可以使用道具了。看到这里，读者们就应该能够意识到了——本作中主人公一人是无法同时持有两个道具的。那么出现两个都非常重要的道具时该怎么办呢?这时如果有同伴在身边时就可以让他帮你携带一个道具了，看来合理地对道具的携带与使用做出计划会是顺利过关的关键所在。



▲右侧因为有火焰而无法通行，如果利用灭火器的话就可以扑灭火焰了吧。

利用各种机关

推动箱子作为垫脚的平台、按动墙上的按钮等操作只需要按下○键就可以搞定。游戏中的各种机关将会非常频繁地出现。

▼遇到跳不上的地方就可以用箱子来垫脚，这样就应该没问题了。



推动箱子来跳上更高处

奔跑、跳跃

按住R键再移动的话就可以奔跑了，在奔跑中跳跃就能越过巨大的缺口。



一跃而过!



文 铭风

僕の私の塊魂（仮称）

另类的休闲游戏"《块魂》系列"终于出现在PSP上了。游戏的系统被完全继承，让大家感受原汁原味的感觉。同时利用PSP的机能，游戏可利用无线通信进行对战或配合。真令人期待啊。

TokyoGameShow 2005

PSP

我们的块魂（暂名）

◆Namco◆ACT◆2005年12月22日◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元

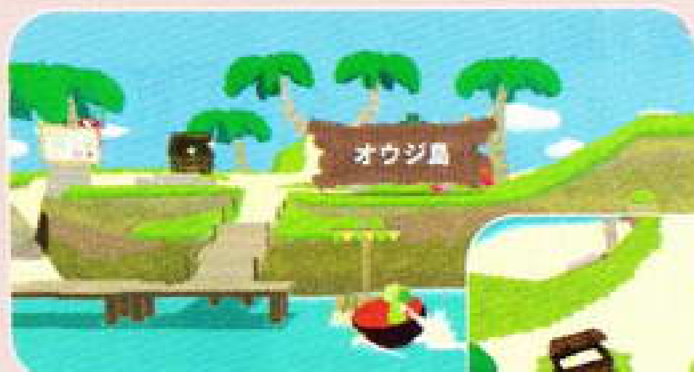
◆对应无线通信

我们的块魂（暂名）

游戏故事

在地球那广阔的海上，有着一块汇集了各种各样岛屿的海面区域，那里被称为"乐园诸岛"。各种类的动物都住在适合自己的岛屿上，产生了"象的乐园岛"和"鲸鱼的乐园岛"等等。而动物们之间这不时地进行集会，生活非常快乐。可是某天，突如其来的巨浪朝这片平静的海域涌来，原本幸福生活的动物们开始了漂流生活……

在海上漂浮的乌龟来到了一座非常漂亮的岛屿上。在这里它遇到了王子和王，毫不隐瞒地道出了自己不幸的遭遇。听到了这些，伟大仁慈的银河之王当然不会默不作声了。于是，在一番对话后，轮到王子出场了。



◀王子来到了遭受灾难的海面区域，开始了工作。



▶这次的舞台是在岛屿上，王子在各个冒险地点工作显得更加直观了。



王

心胸宽广的银河之王，拥有热爱大自然和小动物的仁慈之心。



王子

通过各种考验不断成长的王子，不过身高只有5厘米。

和PS2版的前几作相同，游戏中还将有其他块魂星人登场。除了系列传统的角色外还有新角色。游戏中还可以使用这些形态各异的小家伙们哦。

游戏的操作



本游戏的玩法相信系列的老玩家一定非常熟悉了，在限定时间内推动"块"来将版面上的东西粘起来，不断堆积让"块"越来越大，最终达到目标大小便OK了。不过大家最关心的还是游戏的操作吧。众所周知，"《块魂》系列"的特色之处在于游戏的操作全凭PS2的两个摇杆来实现。而了PSP上，操作方法就会是怎么样的呢？其实也很简单，PSP版中分别用左边的方向键和右边的四个控制键来代替两个摇杆，虽然操作起来可能会有点不适应，不过熟悉后大家也应该能驾轻就熟了吧。



主要游戏模式介绍

前两作的主要任务是创造各种星球，本作和前两作一样，在游戏中王子也有自己的任务。由于动物们的请求，王子离开了王子岛前去地球的"向日葵大陆"。在那里，他要滚动各种物品让块变大，然后制作出各种岛屿来让动物们居住。最后的目标就是将那片热闹的海面区域回复原样。

游戏的场景十分丰富，级别和家用机版一样，分为家、城市和世界等各个等级，循序渐进。当然现在还不知道是否也像第二作一样有各种各样的任务，不过现在可以知道的是本作除了关卡是全新设计的外，还有季节和时间的这个全新系统。同样的场景会由于四季的变化而有所改变，比如冬天湖会结冰。而日夜变化也会使场所有所改变，让大家每次都能有不同感觉。





▲不同的季节场景中的物品也是完全不同的哦。

新角色



▲将关卡中隐藏着的块魂星人找出来后就能切换使用角色了。

漂亮的场景

本作在游戏进行中，也能随时用主视点来观察场景了。虽然对过关的帮助不是很大，但是系列每个关卡的场景都十分漂亮，很有意境。攻关过程中查看一下周围的场景，也是十分惬意的啊。



▲冬天的滑雪场，一片繁忙景象。



NDS 摩登！红侠乔伊

◆Capcom◆ACT◆预定11月4日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定

NDS版的《红侠乔伊》又有新情报公布了，我们在19辑曾给大家介绍了本作的一些新系统，比如在触摸屏上点击或者划动来发挥乔伊的新能力等等，这次要介绍的内容仍然是有关乔伊新动作方面的，赶快往下看吧。

传统的VFX POWER——慢放

作为系列的标志性系统，慢放（SLOW）是乔伊有效打击敌人的重要手段，在NDS版中，这个系统得到完全保留。发动慢放能力后，虽然乔伊和敌人的动作都会变得缓慢，而对玩家来说，回避敌人攻击时的操作相对就变得简单，所以在敌人发动攻击时立刻发动慢放，轻松回避后，再对敌人展开疯狂的反击吧。而且在慢放过程中，乔伊的攻击力会大幅提升，可以对敌人造成更大的伤害。如果结合其他的VFX能力，乔伊的攻击力还可进一步提升。



▲发动慢放后，周围场景会暗下来，而且不断有樱花飘落。



▼轻松跳过敌人的飞行道具攻击，下面该展开反击了。



▼展现华丽的动作，对敌人一阵痛扁吧。

解决隐藏的机关

在关卡中通常会隐藏着一些特殊的机关，需要玩家仔细观察后解决，利用NDS的触摸屏，解谜的方式也有一些不同，有些机关可以直接点击触摸屏来解除。





▲画面中出现“TOUCH”的提示字样。

◀在前进的途中出现需要扳动的机关。



▼扳动机关后，隐藏的门打开了。

アイアンフェザー Iron Feather

TokyoGameShow 2005

NDS

钢铁之羽

◆Konami◆A・RPG◆预定2005年12月15日◆日版
◆人数未定◆自 带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

アイアンフェザー

文 海文

《钢铁之羽》是 Konami根据漫画改编的一款A・RPG游戏，游戏充分利用了NDS双屏机能，就让我们以来看一下本作的详细情况。

牛仔 瓦奇

以放牧为生的青年，虽然看上去是个悠闲自在的家伙，但其实内心非常认真，在耿直的正义观驱使下不断战斗着。

迷之少女 伊露

为了解救被机械兵所害的哥哥而踏上旅途的少女。为了得到哥哥的情报而开始了对古代文明的研究。

主人公 翔

好奇心旺盛的少年，出生时得到的“钢铁之羽”发出了7色的光芒，这也预示着他不同寻常的命运。

故事背景

每隔2000年，就会有一颗神秘的彗星逼近地球，在这颗彗星的光芒影响下，地下的金属会产生共鸣，产生出大量的怪物，这就是会将地球导向毁灭的“创世纪”。为了避免这样的毁灭、拯救世界，拥有7色的“钢铁之羽”的少年翔怀着成为最强“钢铁之羽使者”的梦想踏上了旅途。



二千年一度的威胁

创世纪！

被“钢铁之羽”选中的战士

所谓的“钢铁之羽”就是一种可以变形为各种武器的的羽毛。每一个人来到这个世界上时都会得到一个这样的羽毛，而如果这时羽毛发出7色光芒的话则预示着这个孩子会成为阻止“创世纪”的人。我们的主人公翔在出生时就遇到了这样的现象。



▶刚出生的翔得到的钢铁之羽闪现着7色的光芒。

为了防止"创世纪"带来的地球毁灭、拥有7色钢铁之羽的少年踏上了旅途。

本作是以拯救地球为主题，操作被"钢铁之羽"选上的主人公翔（FLY）展开冒险的A·RPG。在游戏中玩家可以同时与两位同伴一起展开冒险，并与来袭的怪物们战斗。来看看本作有什么值得关注的特点吧。

与同伴们携手作战！



▲玩家直接操纵的只有翔，其他的同伴则会根据自己的判断来行动。



▲上画面是玩家所在地区的地图，而下画面则是表示游戏的主画面，看来玩家们在游戏的过程中必须要同时兼顾上下两个画面才行。

在触摸屏上享受直接输入的快乐！

游戏中与敌人的战斗以及收集道具都会直接在触摸屏上来完成。在地图上发光的地方进行点击就可以得到道具，用触控笔按照显示的指令描出特定的轨迹就可以使出相应的招式，类似的直接输入还会有很多。在露营时则可以和同伴们对话以及赠送礼品，这些操作也是在触摸屏上进行的。

用触摸来解决路途中遇到的问题

看到画面中闪闪发光的地方就毫不犹豫地点击吧！这样可以得到昆虫和石头之类的道具，并且也可以以此来打开迷宫之内的机关。用自己的手来解决一个个出现的谜题吧

打开机关



◀按照看板的指示点击发光的场所就可以打开通过水域的机关。

拾取道具



▶点击树木和河流中的闪光点则能得到道具。

利用露营的时间与同伴们增进感情

当夜晚来临时就可以和朋友们露营了，这时就可以通过与他们进行交谈来增进彼此间的友情。在冒险途中收集到的道具也可以作为礼品送给同伴。和同伴间的友情度越高，队伍的一体感就会越来越强，在战斗时的配合也就会越密切，还有可能使出威力强大的连携攻击。可以说友情度越高，玩家在战斗中就越能站在有利的地位上。

每天都可以露营



◀在露营时也有可能发生一些特殊的事件。



▶每个同伴喜欢的东西都是不一样的，送给他们各自喜欢的东西就能使友情度的上升事半功倍。

选择合适的道具作为礼品送给同伴

输入指令发出必杀技

必杀技和魔法是通过在触摸屏上直接输入的“Spell · Draw · System”来发动的。具体的操作也非常简单，按照画面显示的纹章描画出相应的轨迹就可以了。描画的开始的起点和顺序会影响到必杀技或魔法的效果。并且必杀技和魔法的种类也会随着同伴的不同而发生变化。根据战况合理地使用各种必杀技或魔法并且准确无误地使出会是取得胜利的关键。





在触摸屏上用触控笔输入指令!



发出强力的必杀技



环绕冲击斩

▲向自己周围放出无数的剑气，FLY的必杀技之一。



水牛震击

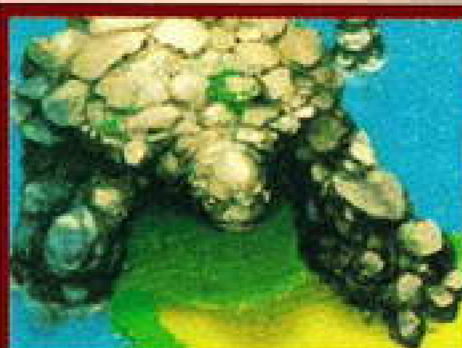
▲用大锤砸向地面，用产生的振荡波消灭周围的敌人，瓦奇的必杀技之一。

超巨大的地图!

本作的地图总大小将会达到NDS屏幕大小的10000倍！在这个广大的世界中将会有许多热闹的城镇、神秘的建筑物以及诡异的迷宫存在，而玩家的任务就是在这为数众多的场所中不断探索，为了阻止“创世纪”的发生而解决一个又一个的谜题。

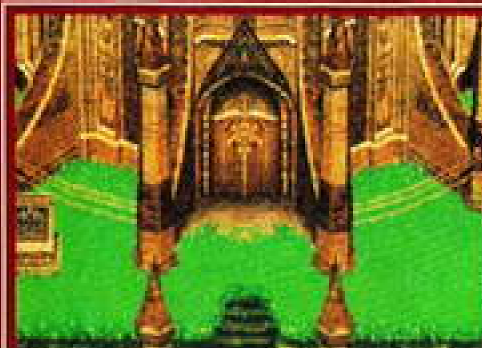


▲一个诡异的矿井，里面会隐藏这什么秘密呢？



龟之洞窟

▲一个在海边的迷宫，岩石的外形就有如大海龟一般，里面应该会有很多与水有关的机关。



巨大的高塔

▲画面无法容纳其全貌的高塔，从外面看上去非常奢华，会有什么重要的人物居住在里面呢？



神秘的祭坛

▲神秘的祭坛，像是在包围着什么一般，这里应该是一个对剧情的推进非常重要的地方。



港口

▲停泊着大量船只的港口，从这里乘船就可以来到新的大陆，接下来又会有什么冒险在等待着主人公呢？

目标是世界第一的问答王！

问答小子（暂名）

文 铭风

TokyoGameShow 2005

NDS 问答小子！（暂名）
◆Namco◆ETC◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆◆售价未定
◆对应周边未定
このクイズ野郎！！

NDS上的正派猜谜游戏登场了，那就是Namco的这款《问答小子！（暂名）》。Namco曾在街机上制作过多款问答游戏。而这次公布的这款游戏除了回答问题之外，厂商对于游戏的故事、登场角色和游戏舞台的刻画都十分到位，让问答自然而然地融入到主角的冒险故事之中。在游戏的问答上，收录了7000个以上的问题，有的是对知识量的考察，还有的考验玩家计算力和记忆力等的各种问题。

选择题



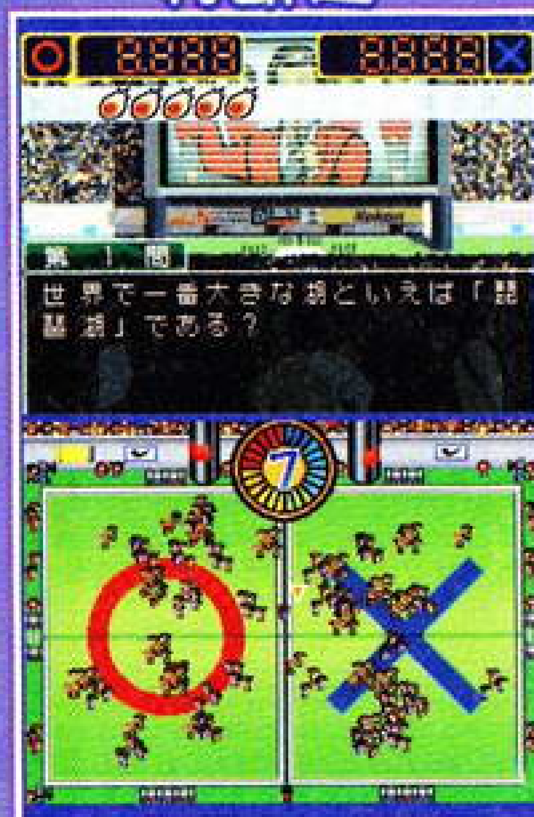
▲十分常见的问题形式，从下屏的四个选项中找出问题的正确答案。而两人对决的话，还要比拼谁答得快。

火柴棒题



▲根据要求来移动相应次数的火柴棒，让数学公式得以成立，要多动脑筋了哦。

判断题



▲判断上屏的所述是正确还是错误的，用○或×来表示。点击相应的符号，你所使用的角色便会跑去那里。

拼图游戏



▲触摸下屏移动拼图，最后要和上屏的画面一致。

瞬间记忆



▲在看过所有卡片后指出哪张是上屏所显示的卡片，对记忆力是个考验。

脑筋题



▲用天平来检验出哪袋金币是假的，这可有点脑筋急转弯的味道了。

序章故事

世界最强问答宝座的淘汰赛开幕了。在东京国立猜谜比赛场，集结了世界各地总共20万名以世界第一和100亿日元优胜赏金为目标的选手！有前日本问答王、欧洲的女冠军，IQ200的天才少年等等各式成员。而其中最引人注目的莫过于获得前年度中学猜谜全国优胜，被称为“王子”的若宫选手。出场时引起了观众很高的呼声。这个情景激起了默默无闻的解道究儿选手的斗志，当初他在中学问答比赛中惜败于王子。此次他带着同伴小森也来参加比赛了。



在欢声笑语中，第一场预选赛开始了。但在第一问结束后欢呼声突然变成了悲鸣声……大会背后的暗黑势力显露了踪影，恐怖的大会成了一个陷阱。众人能够成功获得最后的胜利吗？解道究儿与王子之间的胜负到底是如何的呢？答案只能在游戏中寻找了。



十分热血的中学问答部主将，不能容忍恶势力的存在。



解道究儿的好友、中学女子问答部主将。以大会优胜为目标。



外号王子、中学问答冠军。他是大会优胜呼声最高的人。

众目迷你游戏

游戏中除了众多的问答题外，还有许多迷你游戏，让大家在解题之余娱乐一下。这些小游戏有的充分利用到了触摸屏，很有意思。



◀找出埋藏在沙子中的财宝。



◀踏着木桩前进，小心不要落水了。



▶在冰面的战斗中生存下来。



ロストマジック LOSTMAGIC™

Tokyo Game Show 2005

NDS 失落的魔法

◆Taito◆A・RPG◆预定2005年冬◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

Lost Magic

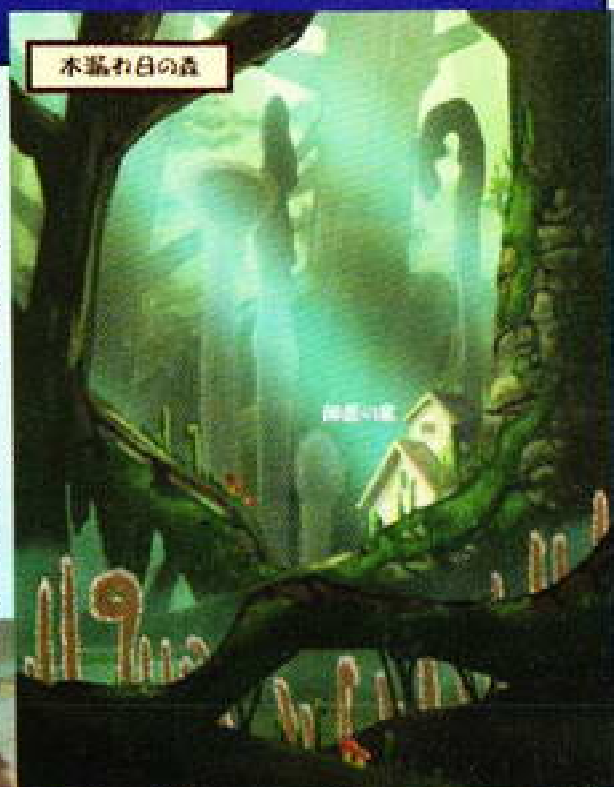
在东京电玩展2005上，有一款名为《Lost Magic》的NDS游戏颇引人注目。初眼看去，干净奇幻的画面很有《塞尔达》的风格，而接下来的几张游戏宣传图片又透出一份独到的厚重。在试玩之后，小编也再次领略了到此游戏的不俗品质，是今年掌机上值得期待的一款作品。

星光般微弱的希望与"绝望"战斗的故事——世界观介绍

这是"世界创造之神"死后的世界。神，把6种魔法与7根法杖留给了人类。继承这7根法杖的人们，被称作"世界的守护者"，他们的使命，就是将法杖代代相传，维护世界的秩序。于是，世界便在和平中度过了数千年。

有一天，命运的巨大车轮无情地向人们碾压过去，世界因为某个"破绽"而陷入了混乱之中。人类被关在绝望的囹圄中，没有希望，没有未来。此时，一个继承了法杖的少年，悄悄开始了他的冒险之旅……

本作是一款以触控笔为主要操作手段的A・RPG。实际试玩之后，其玩法有些类似于GBA上的《魔兽使》，指挥魔物、发动魔法都很有即时战略游戏的味道。将舞台设定在奇幻的魔法世界的本作，起用擅长表现深刻主题的佐藤好春（代表作《红猪》、《魔女宅急便》、《罗密欧的青空》）为作画监督，所有插画都处处透着异世界的神秘感，同时却又不至于让人觉得诡异。



▶ 枝叶间漏下的阳光轻洒在巨木高耸的森林深处。



▲澄澈天空下的风车平原。



▲流动着灼热熔岩的"业火之湖"。



魔物的操纵

少年主人公能够召唤出不同的魔物作战。战斗时，上屏显示角色的状态和配置状况，下屏则是游戏的主画面。玩家要对每时每刻不停变动的战局做出实时判断，迅速用触控笔对我方单位做出有力部署，以最终获得战斗的胜利。





魔法的发动

作为魔导士的主人公，其自身的攻击手段当然是以法杖释放出的魔法。类似《恶魔城 苍月的十字架》中BOSS战后的封印，在下屏画出适当的魔文字就可以发动魔法。画得越快魔法的咏唱时间也就越短，当然画错的可能性也越大，所以一定得熟练。

魔法的种类共有6大系统，有着各自不同的特性。面对不同的敌人，就要掌握弱点使用最适当的魔法以达到最高的杀敌效率。



经过复数组合后，魔法种类超过100！

魔法的组合

主人公在冒险中会渐渐学会多种魔法，经过复数的组合后，魔法的威力、华丽度都会得到大幅度地提升，当然画魔文字的难度也会相应增加。同时，魔法的组合是完全自由的，你可以凭自己的喜欢任意探索，说不定能组合出一些超出想象的终极魔法来。



▲包裹住敌人的巨大闪光。



◀火系魔法在敌人面前炸开，看上去威力惊人。



▶暴风席卷草原。



◀龙一般的雷术充满战场。



《超级猴球》是一款十分另类的动作游戏。玩家要操纵外形可爱的猴子，推着球向终点发进。在这次的NDS版中，推球向终点进发依旧是游戏的主要内容。同时还有着能够四人同时进行游戏的多人模式。当然了，由于这次的平台被搬到了NDS上，所以可以使用触控笔来进行操纵。让游戏更加有趣。

TokyoGameShow 2005

NDS 超级猴球DS

◆SEGA◆ACT◆预定2005年12月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆5040日元
◆对应周边未定

スーパーモンキーボールDS

这次我们可爱的猴子出现在NDS上。



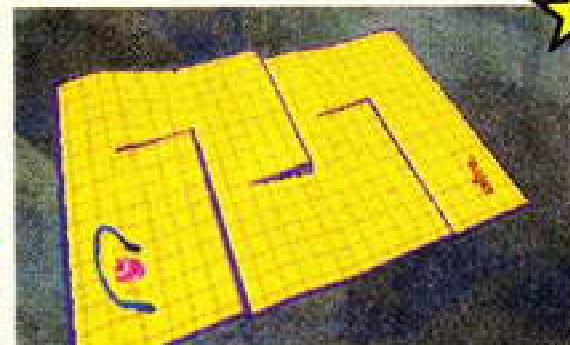
主要游戏模式

游戏的主要模式和系列的玩法一样，不过本次的NDS版还是有亮点的。首先就是游戏的关卡，游戏包含了NGC版《超级猴球》等系列游戏中的经典关卡，玩家要在限制时间内通过各种障碍到达终点。本作中的关卡数达到了100个以上，让游戏显得十分丰富。



▲获得香蕉后能使限制时间增加，前进过程中可不能漏拿哦。这样才能顺利到达终点。





▲通过的关卡可以自由选择来反复挑战，有速度感觉强的关卡，也有十分宽阔的关卡。



▲划动触摸屏，将屏幕中的球打回给对方。这可只有在NDS上才能做到啊。



多人模式

和主要模式不同，这个模式由竞速等一些可以多人对战的小游戏组成。游戏在NGC版的基础上追加了众多新游戏，种类数达到了6种。可和朋友们愉快的游戏了。

◀简单的竞速模式，上屏显示的是总体地图。可很方便地确认自己的位置和排名。

右脑达人 爽解！找碴博物馆（暂名）

NDS上脑力锻炼游戏的热潮简直是一发不可收拾，Namco也不甘寂寞，推出了这款名为《右脑达人 爽解！找碴博物馆》的脑力锻炼游戏，就让我们来看看这一款作品有什么特别之处吧。



文 海文

想必不少玩家都在PC上玩过“大家来找碴”这样的迷你小游戏吧。所谓的“大家来找碴”就是在两幅几乎完全相同的画面内找出仅有的几个细微不同之处。现在NDS上的本作也会采用与此相似的游戏方式。在上下屏幕显示的两幅画中有一处不同，而玩家要做的就是在10秒钟之内把不同之处用触控笔在触摸屏上圈出来。而系统也会根据玩家在“找碴”中的表现来测定玩家的右脑指数，并且会给出相应的评价。

区别只有一处 用触控笔圈出来





▲虽然看上去并不难，但要在短短10秒钟内找出来还是挺有挑战性的。

让你的右脑与反射神经来一次彻底的训练！



▲系统会根据直感力、集中力、认识力、判断力、记忆力五方面对玩家的右脑指数进行评定。

全面测定你的右脑！



问题总数达到了5000个以上！





◀在规定时间内找出不同的话就会出现可爱的小○来表示祝贺。



▶相反没有在规定时间内完成的话就会出现一脸不满的小×。

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

掌机情报站

硬件 Hardware GBM人气上市，首发成绩超过当年GBASP

9月13日，GBA系列的最新成员GBM(Gameboy Micro)在日本正式上市了。虽然目前日本市场上不乏高性能掌机，最初公布主机价格时也有很多玩家抱怨定价过高，但GBM在实际发售后却依然以其小巧的外形以及广告效应得到了玩家们的支持。尽管没有出现NDS、PSP等全新掌机首发时的火爆场面，但9月13日早晨日本一些知名游戏贩卖店开始营业时，店里依然排起了约二三十人的队伍，Yodobashi Camera新宿西口本店更是在开店前排起了50人左右的长队。


▲一些游戏店都摆出了GBM供玩家试玩。

据日本知名调查媒体Media Create统计，截止9月18日，GBM在日本已经卖出了17万306台。这个销量虽然比不上GBA和NDS等当时任天堂家族全新成员的首发成绩，但也比GBASP首发的11万4099台要好上了很多。据统计，在GBM首发的5种颜色中，要数FC特殊配色版最受玩家青睐，不仅消化率高达83.53%，更占据了GBM首发约四到六成的销量。其他颜色的销量按高低排列依次为银色、黑色、粉紫色及蓝色。购买者中以20～30岁的年轻人居多，其中女性玩家也占了相当比例。购买FC特殊配色版的玩家多为经历过FC时代的老玩家，特殊面板的造型让他们深深感动，而在众多女性购买者中，粉紫色和蓝色等清新的款式是她们的最爱。

在GBM良好销售势头的带动以及马里奥20周年纪念的宣传作用下，同日再度贩卖的《FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟》当周也取得了近19万的销售佳绩，连同去年第一次发售的销量，《FC MINI超级马里奥兄弟》目前的累计销量已经突破了70万大关。



▲大多数游戏店门前都没有出现排队等候现象。



▲在开店后，人们才纷纷到来，在柜台前排起了队伍。

事件 Event BandaiNamco构架重组大计 游戏部门明年合并

9月13日，Bandai和Namco两大公司在东京召开了战略发表会。会上宣布，两家公司将在今年9月29日正式展开企业的统合经营，统合后，原Namco的董事副会长高木九四郎将就任"BandaiNamco Holdings"董事会长，而原Bandai社长高须武男则将就任社长，统合之后



▲株式会社Bandai Namco Holdings代表取缔役社长高须武男先生。

各方面的重组合并计划将有条不紊地展开。

因为合并中的两家公司在各自业务都具有顶尖实力，且双方的经营范围具有很强的互补性，所以双方不但可以通过学习对方的成功经验，巩固原有的业务范围，同时还可以合力开发出新的经营领域。高须武男表示，Bandai和Namco的合并并不只是简单的1+1，合并的结果很可能是3或者4。

根据BandaiNamco的合并计划，双方游戏部门的合并将一直持续到明年的4月左右。首先，2005年9月29日，“BandaiNamco Hoildings”将率先成立，2005年12月将在日本国内进行事业再编；2006年1月，将建立“BandaiNamco Holdings USA”，将双方现有的在北美的六个游戏部门统一置于其管理之下；随后在2006年4月，双方将会把原两公司的1600名游戏开发人员集结成强大的游戏开发公司“BandaiNamco Games”，最终完成双方游戏部门的合并。



▲新会社的LOGO也已经正式确定。

硬件 Hardware 陶瓷白PSP日本发售，PSP终挽颓势

9月份的第三周除了有GBM发售外，还有陶瓷白PSP的清爽登场。

自《任天狗》、《成人脑力锻炼》等NDS大作发售以来，PSP在日本一直处于销售的颓废期，每周的销量甚至不到NDS的一半，在《JUMP全明星大乱斗》发售后，其与NDS之间周间销量的差距更是在不断拉大。但陶瓷白PSP推出后，PSP在日本的销售也逐渐开始呈上升趋势。据Media Create统计，陶瓷白PSP推出当周，PSP的周间销量达到了7万152台，其中陶瓷白PSP就占了4万8千台，黑色PSP则依然维持在2万2千台左右。虽然这个周间销量依然没有赶上NDS当周7万2167台的销售成绩，但比起之前已经是好上很多了。



PSP销售势头的上升除了有与陶瓷白新版的推出有关外，还与《WE9 UE》、《FF Ⅶ 再临之子》等大作的保驾护航有密切关系。据统计，《WE9 UE》的首周销量达10万6882套，这同时也创下了日本PSP软件中首周销量最高记录。在这之前，PSP首周销量最高的游戏是今年3月发售的《永恒传说》，首周销量约为7万5千套。

事件 Event 《最终幻想Ⅶ 再临之子》热卖，首周销量42万套

经过数次延期后，《最终幻想Ⅶ 再临之子》的DVD和UMD版终于在9月14日发售了。由于当年《最终幻想Ⅶ》实在是带给了玩家们太多感动，这部延续了《FF Ⅶ》世界观的高素质CG作品得到了玩家们的一致关注。据日本知名调查媒体Media Create统计，这部作品在日本的首周销量约达42万套，消化率高达93.38%，日本绝大多数小卖店在发售后都先后出现了断货现象！

这部作品此次在日本共分四个版本推出，其中包括ADVENT PIECES限定版DVD、初回限定豪华包装版DVD、普通版DVD和UMD版。其中ADVENT PIECES限定版售价虽高达2万9800日元，但凭借着丰富的附属品和重达6.8公斤的分量依然受到了《FF》FANS的热烈追捧，首周的销量为6万5千套，消化率达86.8%，在缺货后，一些店铺和网络上的贩售价格竟炒作到了4万多日元。初回限定豪华包装版DVD首周


▲众多知名声优的加盟也让本作增色不少。

销量为30万5千套，消化率为95.75%；普通版DVD的销量约为2万套，消化率88.98。虽然UMD影碟在日本销售裹足不前，但由于附带了影片中的战斗音轨，UMD版的《再临之子》也在发售当周卖出了3万1千套，消化率88.62%，很多热衷的玩家甚至都同时购入了DVD和UMD版以供收藏。

目前，Square Enix官方已经宣布，ADVENT PIECES限定版DVD和初回限定豪华包装版DVD今后将不会再次出货，以后再次出货的将只有DVD普通版和UMD版。

Event 事件 SMN开设专门针对PSP网络浏览器的动画音乐网页

SME(Sony Music Network)近日开设了专门针对2.00版PSP中所搭载的因特网浏览器的动画以及音乐情报相关的网页。在该网页上除了能够获得现在正在日本放映中的热门动画的片头和片尾曲的相关情报外，还有预定10月才开始在日本放映的《BLOOD＋》等最新动画节目的相关情报。而SMN也预计今后除了将对最新动画和音乐的情报进行更新外，还会对与之相关的事件等展开报道。



SMN是一家由SME(索尼音乐娱乐)于今年4月1日成立的新公司，资本金额为4亿8000万日元，专门通过网络从事影像以及音乐的配信等业务。

Software 软件 不朽名作再临GBA 《最终幻想Ⅳ》年内发售

美国任天堂近日宣布Square Enix的看家大作"《最终幻想》系列"的第四作即将在GBA上推出全新的掌机版本。游戏目前已确定将于今年12月12日在美国发售。



本作将是《最终幻想》系列在GBA平台上的第三作，前两作分别是于2003年发售的《最终幻想战略版》和于2004年发售的《最终幻想Ⅰ・Ⅱ》。

《最终幻想Ⅳ》最早是在1991年于SFC上发布的，作为"《FF》系列"在SFC游戏平台上的第一作，该作品取得了巨大的成功，在当年就获得了如"最佳剧本奖"、"最佳背景音乐奖"、"最佳RPG奖"、"最佳电子游戏奖"以及"SFC最优秀作品奖"等诸多奖项。于本作中首次引入的ATB战斗系统(ACTIVE TIME BATTL)，也成为了日后几乎所有《最终幻想》游戏的标准配置，被系列的FANS视为《最终幻想》的标志物之一。

关于本次GBA版的《最终幻想Ⅳ》，任天堂表示绝对不会是简单的移植。游戏中一定会加入诸如新的冒险区域、新角色以及新能力之类的全新要素，让不论是刚刚接触系列的新玩家还是系列的老玩家都能够乐在其中。

Event 事件 SONY筹建SCE世界工作室

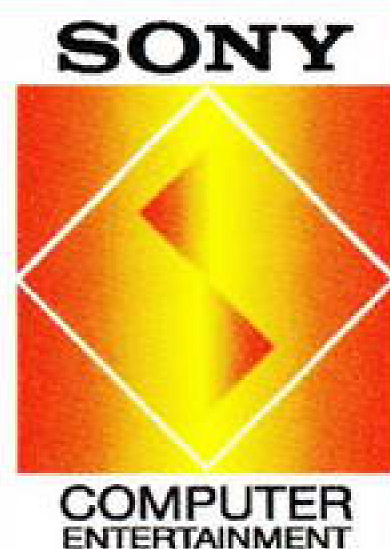
SCE于近日宣布他们将组建SCE世界工作室(SCE Worldwide Studios，简称 SCE WWS)。世界工作室建立以后将统管所有分布在世界各地相互独立的SCE工作室。

在过去的10年里，SCE建立了日本、北美、欧洲和韩国四个地区工作室，以制作适合该地区游戏口味的作品。SCE认为现在建立一个统管全球的监督机构，是十分有必要的。它将主要对创新和技术的开发进行负责，同时制定公司发展与产品定位的战略。

Phil Harrison，原SCE欧洲分部的执行副主席，被任命为新的SCE世界工作室的主席。他将和其他四个工作室的主要负责人密切合作，统管整个SCE的游戏开发。

“SCE的各个工作室都有着自己独一无二的特色，充满着创造力。现在我们通过合并这些创造力和游戏开发的经验，这将使我们有能力使整个游戏的形式发生天翻地覆的变化。”Harrison如是说道：“我很高兴能接受这样一份如此有挑战性的工作。”

SCE的CEO久多良木健这样认为：“在SCE发展的第二个十年里，我们一定要加强我们自身的游戏开发实力，利用诸如PSP、PS3这些平台为我们提供的强大技术，给玩家们带去全新的游戏体验是我们的首要任务。”



事件 Event　美国加州正式立法限售暴力游戏

继美国伊利诺伊州之后，加利福尼亚州也将把暴力游戏限制条款写入法律。这将大大限制所有暴力视频游戏的销售，就像之前各国对待《横行霸道：圣安得列斯》一样。



该法案已经得到加州立法会的批准，现在就等州长阿诺德施瓦辛格点头就可以写入法律了。该法案规定所有含有暴力内容的游戏包装上必须贴上一块2x2英寸的警告贴纸，而这些游戏的销售也将和成人电影一样限制销售。这意味着孩子们将无法购买到暴力游戏，而沃尔玛等大型零售商也可能不会将暴力游戏摆上货架。

而在日本，游戏业者通过和政府协调以及和零售商达成协议，来确保18禁游戏制销售给18岁以上成人或者有监护人陪同的未成年人。

硬件 Hardware　PSP最新3D外设公布，《潜龙谍影Acid 2》首先采用

根据日本方面的最新消息公布，Konami公司将于今年发售的PSP大作《潜龙谍影Acid 2》会采用一种被称作“固体眼睛(Solid Eye)”的奇特PSP外设。

外形如一个双筒望远镜的“固体眼睛”是贴在PSP的屏幕上使用的。





据称用它来玩《潜龙谍影Acid 2》的时候，你所看到的游戏中的世界有一部分将会是3D的，该外设将于游戏一起捆绑发售。

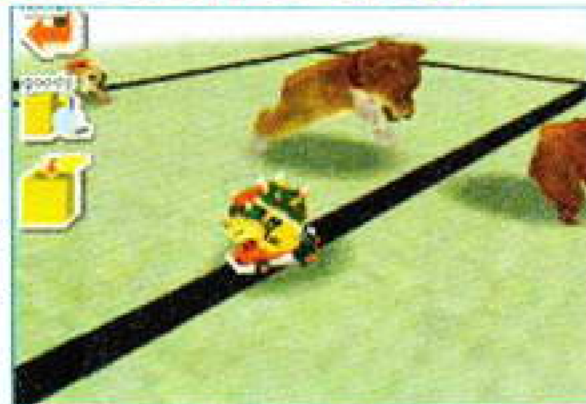
另外据制作人透露《潜龙谍影Acid 2》的剧情将是完全崭新的故事，与该系列的一代没有多大关系。游戏中还会出现一个身着红装，拥有一头金色长发，叫做维纳斯的全新女性角色。

目前游戏的发售日已经确定，美版为11月15日，日版则要晚上三个星期，要到12月8日才会正式发售。

软件 Software　全新颜色的NDS 全新感觉的《任天狗》

因为《任天狗》在美国发售后的大卖，整个NDS的销售也被带动了起来，精明的任天堂自然不会放过这个赚钱的机会。照老规矩，任天堂公布了将于今年10月24号发售包含全新颜色NDS和特别版本《任天狗》游戏的NDS限定版。

该限定版中的NDS主机有两种版本：一种为粉红色，一种为青色。看上去都比较可爱。限定版中还包括了一个叫做“最好的朋



友们"的特别版《任天狗》，它可以让你在游戏的一开始就能选择原来老版本中最受欢迎的六种小狗之一开始游戏：拉布拉多猎犬、黄金猎犬、德国牧羊犬、吉娃娃、约克郡犬、腊肠犬。另外如果你有老版本的《任天狗》的话，还可以与之联动，那么你就可以拥有所有的18种小狗了。

除主机和游戏外，你还可以得到一块印有《任天狗》标志，骨头形状的屏幕擦。目前该限定版的售价被定为149.99美元。

软件 Software GBA依然大作不断，《铸剑物语》新作年末推出



GBM发售无疑让GBA系主机的寿命得到了很大延长，一些日本游戏厂商除了致力于NDS和PSP两大新掌机平台上游戏的开发外，也没有忘记继续将看家大作献给GBA。自《超级机器人大战J》的震撼推出带给玩家不小的惊喜后，Banpresto近日又决定将旗下另一个知名系列《铸剑物语》的最新作在GBA上推出。目前，该作品的正式名称已经确定为《召唤之夜 铸剑物语 初始之石》，发售日为2005年12月8日，售价4800日元。

"《铸剑物语》系列"是2000诞生于PS的S·RPG"《召唤之夜》系列"的一个分支系列，前两作的平台也是GBA。据Banpresto表示，《初始之石》在游戏内容上将远远凌驾前两作，在基本系统上主要将由三个部分组成。其中"场景部分"可供玩家到处移动来收集道具和情报；铸剑部分将可以利用得到的道具锻造出强力武器；战斗部分则将继续保持前两作那种畅快淋漓的感觉。

除了在画面风格上继续保持前两作的清新可爱风格外，本作还将启用众多人气声优，像目前在日本大受欢迎的能登麻美子等一线声优均会加盟到本作中来。



250种：尽管UMD在日本销售势头比较疲软，但在北美却出人意料地受到了人们的热烈欢迎。目前，在北美推出的UMD影像作品在种类上已经超过了150款，而到年末更将突破250种。

600万：索尼在2005年度经营方针说明会上宣布，PSP目前在全世界的销量已经突破了600万台。而PS和PS2的全球累计销量目前大约为2亿台，软件总销量为18亿枚。

FC二号手柄面板：原本预计9月13日在"任天堂俱乐部"用积分点数进行兑换的FC二号手柄GBM面板目前已将兑换日期押后。延期兑换的理由是"由于制造上的原因，要确保制造出预定数量的面板很困难"。



《太鼓之达人 携带版》：9月27日开始，Namco将开始PSP版《太鼓之达人 携带版》新曲目的免费下载服务。此次可以下载的曲目包括《どんちゃん 世界旅行》、《バベルの塔》和《ケチャドン2000》三首。这个下载服务今后还会继续展开，总计下载曲目的总量将在20首左右。



《游戏王GX》：Konami近日在NDS版《游戏王 噩梦吟游者》的官方网站上表示，将于10月13日发售的GBA版新作《游戏王GX 目标是对战之王》和《噩梦吟游者》之间将具有联动要素。将两款游戏联动后，玩家就可以得到一定数量的隐藏卡片。

背光型GBASP：美国任天堂最近公布了背光型的改良版GBASP，据称这种背光型SP的背光灯最高亮度可与GBM基本相同。背光型SP的售价为79.99美元，比GBM便宜20美元，并有黑和浅蓝两种颜色可供选择。



最新日本掌机游戏周间销量榜

＊ 累计时间2005年9月5日～2005年9月11日 ＊

9月8日新发售的掌机游戏基本上没有什么大作，所以销量榜也相对来说比较冷清。《洛克人DASH2》由于是一款复刻作品，在受关注程度上自然没有新作来得热切；莉奥虽也是Tecmo的明星之一，但这次在NDS上的嘉年华却没有引起轩然大波；《DigDug DS》走势低迷，首周连掌机销量榜的前十位都没有挤进。这次的前五位依然是雷打不动的老面孔，销售情况仍然相当稳定。



第1位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

到底这款游戏会长卖到什么时候？恐怕谁也说不清了。

周间销量 3万5094套
累计销量 52万4666套

NDS ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元



第2位 轻松头脑教室

《轻松头脑教室》再次告诉我们，游戏的好玩足以弥补画面的缺憾。

周间销量 3万2273套
累计销量 46万6758套

NDS ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元



第3位 JUMP超级明星大乱斗

所有的超级漫画明星在一款游戏中集结！

周间销量 1万8432套
累计销量 33万7401套

NDS ◆Nintendo ◆ACT ◆2005年8月8日发售 ◆4800日元



第4位 甲虫王者 通往冠军之路

在GBA末期能出现这样热卖的大作实在令玩家振奋不已。

周间销量 1万1352套
累计销量 52万7994套

GBA ◆SEGA ◆RPG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元



第5位 任天狗（柴犬&腊肠狗&吉娃娃）

美版新增的狗狗也很可爱，有条件的玩家一定要试一下！

周间销量 1万180套
累计销量 66万559套

NDS ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

排名	机种	游戏	资料	周间销量	累计销量
第6位	PSP	死神BLEACH 灵魂升温2	◆SCE ◆FTG ◆2005年9月1日发售 ◆4800日元	9166套	3万5594套
第7位	GBA	任性小妖精 心跳回忆大危机	◆Konami ◆AVG ◆2005年9月8日发售 ◆4800日元	6782套	6782套
第8位	PSP	洛克人DASH2 伟大遗产	◆Capcom ◆A・RPG ◆2005年9月8日发售 ◆3800日元	4868套	4868套
第9位	NDS	触摸乐胜 柏青嫂宣言 莉奥嘉年华	◆SLG ◆2005年9月8日发售 ◆4800日元	4715套	4715套
第10位	NDS	口袋棒球甲子园	◆SPG ◆2005年8月4日发售 ◆4980日元	4165套	6万6446套

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《WE9 无所不在》是一款PSP玩家期待已久的大作，也是足球爱好者的福音；《火爆狂飙 传奇》将让你体会到什么叫作"横冲直撞"；《逆转裁判 新生的逆转》虽是款老游戏的加强版，但在新增内容上也无愧于"新生"二字；《机战J》和《马里奥网球Advance》的推出让GBA重新焕发出新的光彩。



栏目主持：雷伊

世界足球 胜利11人9 无所不在

WORLD SOCCER Winning Eleven 9 UBIQUITOUS EVOLUTION



画面 / 音效 / 系统



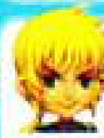
海文：游戏的画面非常优秀，场上球员的动作非常细腻，就算比起PS2版来也不会逊色。游戏的参赛队伍和PS2版完全相同，并且还可以和PS2进行数据联动。作为一个足球游戏，本作相当令人满意。游戏最大的遗憾之处在于没有了令人废寝忘食的ML联赛模式，取消了现场解说也使得玩家在游戏时多少会感到有些冷清，此外读盘时间也显得长了一些。





软饼干：能够随时随地玩到品质和PS2版几乎一致的《胜利十一人》，正是这款PSP版《胜利十一人 9》的最大价值。操作上因为少了一组L、R键。虽有稍稍改变，不过很快适应后就不再是问题了。无线对战的多人游戏完成度也非常高，没有想象中的那种拖慢和延迟。从这两点上看，此次Konami对这款游戏做的还是很用心的，没有辜负玩家们的期待。值得推荐！





LIKY：相比于PS2版，本作去掉了实况解说实在是最令人遗憾的地方，由此带来的直接后果就是临场感大降。而去掉Master League让人再次遗憾，不过本作在画面、系统方面几乎与PS2版一样，球员动作也一个都不少，所以能随时随地在掌上玩到原汁原味的《WE9》，似乎应该满足了，而且还能够方便地无线联机对战呢，足球爱好者都应该试一试。

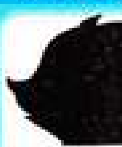
UMD■Konami■SPG■2005年9月15日■1～2人■无线通信机能对应■1856KB

火爆狂飙 传奇

Burnout Legends

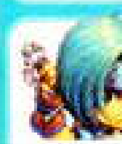


画面 / 音效 / 系统



软饼干：完全不同于《GT赛车》系列的赛车游戏，记得软饼干当年最早玩这个游戏的2代时，不禁感叹原来赛车游戏还能够这样玩啊！在《火爆狂飙》的世界里不需要真实，你所做的一切就是追求现实中绝对体验不到的爽快刺激—极限的速度，华丽的撞车。本次的PSP版本对游戏精髓继承还是非常到位的，加之强化的收集要素，使之绝对有实力位列PSP一流大作之中。





马修：虽然是赛车游戏，但取胜的重点不在于有多高超的驾驶技术，而是用尽一切办法尽多地把能撞毁的车都给撞掉。在丰富的模式下，玩家还可以直接体会无拘无束随意撞车的乐趣；高兴的话还可以在十字路口把自己的车故意撞毁，看能引起多大规模的连锁车祸。本作算是一款追求现实之外的爽快刺激又带那么点黑色幽默的另类赛车游戏。





LIKY：在家用机上大受好评的"《火爆狂飙》系列"登陆PSP后还是很好的保留了系列的精髓，火爆的撞击、夸张的速度以及热血的音乐都得以很好再现，游戏的系统也与家用机版没有多大差别，其实对于新手来说本作的系统也并不复杂，很快就能投入其中。本作画面还是不能达到家用机版的程度，可以明显看到马赛克现象，但游戏的爽快也许会让你忘掉这一点。

UMD■EA Games/Criterion Games■RAC■2005年9月13日■1～4人■无对应周边■160KB

逆转裁判 新生的逆转

逆转裁判 苏る逆转

画面
音效
系统

雷伊：比起GBA版来新增加的第五话正如之前所宣传的一样，在长度上颇令人满意，在剧情上虽然不至于让人失望，却也没有给人带来太大惊喜。科学搜查、在影像中找矛盾点等全新要素都是比较新颖的进化点，也在一定程度上提高了游戏的乐趣。在附带英文版这一点上比较让人满意，即使对原作非常熟悉的人玩起英文版来也会体会到不同的乐趣。

铭风：剧情引人入胜的新概念游戏终于登陆NDS了，游戏在《逆转裁判1》的基础上新增了一话，剧情不错。同时还可以在日英双语中进行切换，可说是内容丰富。由于前几话是移植过来的，所以双屏的利用不是很到位，只是将物证变为了全3D的形式。不过最后一话的指纹鉴定等新系统让游戏增色不少，和双屏以及触摸屏的配合十分好，让人有全新的感觉。

海文：在GBA版的初代基础上加上全新的第5话后的作品。游戏把原本在GBA上需要切换画面的地方改为了上下屏同时显示，免去了不少按键的麻烦。一些利用NDS机能的新系统也比较有趣。没有玩过GBA版同时又有一定日语水平的朋友可以毫不犹豫地购买一套，绝对不会后悔。但对玩过GBA版的玩家就要好好考虑为了多出来的那一话而掏钱是否值得了。

卡片■Capcom■AVG■2005年9月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能

超级机器人大战J

スーパーロボット大战J

画面
音效
系统

胧月：在新旧掌机交替的时期，《机战J》的推出令广大GBA玩家精神一振。游戏对系列传统做了大胆革新——U.C系高达缺席，一些搞怪机体加入，某隐藏机体的入手条件也复杂过了头。而依旧热血的画面进一步升级，关卡数创掌机版《机战》新高，此外还有丰富的隐藏要素……总的来说，高素质的本作是今年GBA玩家和机战FANS们的必玩作品。

雷伊：在NDS如日中天的今天还能在GBA上玩到《机战》可以说是一个意外的惊喜，一些原本从未加入过"《机战》系列"的机体的加入更是让人欣喜若狂。战斗画面非常流畅，必杀技的发动画面让人热血沸腾。游戏的界面做得异常华丽，而战斗部分巨大的移动光标也可以看做是特意为GBM量身定做的。对于战棋游戏和机器人爱好者来说，本作当然不能错过。

马修：UC高达、NEW-TYPE和盖塔系的缺席令本作玩起来总感觉像缺少了些什么，不过这点缺失很快被流畅的战斗画面弥补了，毕竟《机战》不仅仅有高达。首次出现在掌机《机战》中的魔神凯撒的表现令人非常满意，但真·志雷马的入手条件实在有些变态。除了爆炸效果显得有些不够气势，总体来说，这作《机战J》在各方面都很令人满意。

卡带(128M)■Banpresto■S·RPG■2005年9月15日■1人■无对应周边■自带记忆功能

马里奥网球Advance

マリオテニスアドバンス

画面
音效
系统

铭风：作为Camelot制作的体育游戏系列，游戏在画面上和《马里奥高尔夫Advance》如出一辙。游戏讲述了刚进入网球学院的主角成为最强选手的故事。玩家要在游戏中培养自己的主角，除了不断进行比赛外，还可在由各种锻炼项目中进行锻炼，提高自己的能力。网球比赛时手感很好，各种必杀技也十分华丽，很适合用来对战。

马修：马里奥体育系列游戏最近风头正劲，本作更是随同GBM发售的三作之一。作为任天堂的体育游戏，简单的操作、优秀的手感和夸张的必杀都是预料之中的。故事模式下，游戏的画面和音乐上与《马里奥高尔夫》非常相似。比起高尔夫，网球比赛更加紧张，在自由模式下和任天堂角色们激烈地打上几局，绝对是种紧张刺激的消遣。

LIKY：GB版素质就相当高，这次的GBA版仍然没有让人失望，各方面表现都很不错，RPG式的剧情展开模式以及培养角色的乐趣都让人更有投入度。而游戏的精髓当然不止这些地方，作为核心的网球部分，我们能感受到良好的操作感，而且角色们五花八门的必杀技让比赛变得激烈无比。值得一提的是游戏的音乐，很不错，Camelot很擅长此道。

卡带(128M)■Nintendo/Camelot■SPG■2005年9月13日■1~4人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

文 陈志远 编 马修

汉化讯息台

近来，汉化游戏的发布青黄不接，“汉化讯息台”也是时有时无。在这看似中文游戏低潮期的日子里，从8月下旬至金秋9月，汉化游戏触底反弹般再度全面大爆发。接下来大家跟随笔者一起把这些精彩的中文游戏一网打尽吧！除了GBA以外，大量的GBC汉化游戏也是值得一玩的。最后祝各位玩家国庆期间能在中文游戏的陪伴下玩得开心。

妖怪守护者



8月6日，PGCG汉化组发布了《妖怪守护者》的中文版，该游戏是日本Konami公司制作的一款SLG类型游戏，世界观庞大宏伟，剧情生动感人。游戏中的隐藏要素较多，是很值得研究和品味的作品。汉化工程从2005年7月23日开始到2005年7月28日结束，汉化了整个游戏剧情部分。游戏中的小字体部分未作汉化，由于这些小字体不适合汉字显示，故而保留了日文原文，但这些并不影响游戏的进行。游戏的破解、脚本导出、导入 以及翻译均由youki一人负责完成，PGCG小组其他成员参与了测试，感谢他们的劳动。

《超级大战争2》图片汉化版

8月17日晚，EZ论坛的注册会员luxin发布了《超级大战争2》的图片汉化版，游戏基本上只汉化了图片部分，文本尚未动工。发布者也坦言自己挺喜欢这个游戏就试着汉化了一下，所以只是个图片汉化版。由于有事要忙，最近没他空翻译，他在附件里提供导出的文本，希望哪位朋友可以帮忙翻译一下！

各位有心的朋友就联系他吧。他还特别提醒玩家游戏时使用VBA1.8之前的版本，因为用1.8的模拟器会在片头卡机！大家请注意下自己的模拟器版本吧。

赏金猎人汉化版和口袋梦幻汉化版

火热的暑假还发生了“汉化撞车”事件，新兴的掌机王者论坛旗下的汉化组发布的《赏金猎人汉化版》和TGB工作室的《口袋梦幻汉化版》实际上是同一款作品的两个汉化版，游戏是根据漫画《可乐小子》改编而来，汉化后玩起来更加流畅。





《赏金猎人汉化版》的文本汉化100%、图片汉化50%，发布者为ronaerdo，汉化人员：ミツルギ、fish、月下の夜想曲、小马飞燕、白开水，牛伯二、飘零ø熙落。



《口袋梦幻汉化版》的对话翻译100%，图片汉化95%，汉化人员有慕容小薇、yeyezai、惊风，并特别感谢了天使汉化组的Crystal提供的信息与技术支持。本作是TGB汉化工作室今年暑假放出的第一个汉化游戏，汉化时间有一年之多。本汉化版基本上完全，图片的汉化上大部分已经完成，还有一些未能完全汉化，希望大家在玩游戏时，给他们截图汇报BUG，如果可以，最好是即时存档。



《逆转裁判3》ACE完美汉化版

8月19日，逆转ACE发布了《逆转裁判3》ACE完美汉化版，游戏解压密码：acebbs。本作汉化时间长达1年之久，汉化组的成员们也因为内外原因背负着极大的压力。为了提高游戏的质量，大家都牺牲了的宝贵时间来完善；而大部分成员都面临着毕业、就业等人生的重大问题，所以人手方面也一直不是很充裕。尽管如此，大家还是都尽量努力完成逆转的汉化工作，而很多朋友也都为汉化提供了帮助。发布者还门特别感谢fafa对汉化的帮助的！而对于独立完成程序的max君以及各位汉化人员都表示了感谢。汉化人员为MaxVampire82、血花♁★、Abe、nakazawa、空调、LuckyPaPa、贝黑莱特、Peng、晨、无齿的情兽、紫月、筷子、艾尔伯特等。





《零式赛车 极速传说》1.5版

8月20日，曾经发布过《零式赛车 极速传说》1.0版的的风小子又放出了该游戏的1.5版，据称该版得到了李剑的大力支持。李剑之前曾经汉化过《火花大会》，这个游戏算是他的第二个作品了，目前他正在汉化《哈罗方块》(暂名)。而风小子本人也承诺过些时间会再发布《零式赛车》的新补丁。



《机战OG2》D卡DUMP版

8月21日，机战世界的colorcat发布了D商汉化的《超级机器人大战OG2》，发布者申明并无意跟正在汉化《OG2》的汉化小组做对，只是把这个当做是汉化发布前的娱乐用品。

游戏的翻译确实让人哭笑不得，几乎没有几句像样的翻译，如果不是迫不及待的玩家，还是等等汉化小组的吧。但还是感谢colorcat的发布。



《口袋妖怪 火红》不死机中文版

8月23日，KunLunShen发布了D商的《口袋妖怪 火红》不死机中文版，解决了此前的版本死机的问题。口袋玩家可以不受困扰地玩游戏了。



《小悟空大冒险》D卡DUMP版

9月12日，TGBUS论坛的注册会员fciq发布了《小悟空大冒险》(本刊译做《龙珠大冒险》)的D商汉化版。在发布帖子里，他半开玩笑地称该汉化版是从D卡中DUMP出来的，不知道算不算汉化？

这个游戏推出很久了，不过老版本D卡有多处花屏，而且买到的D卡都是加密的。游戏本身素质极其出众，是不可多得的GBA原创动作游戏，但因为没有润色，因此也只能说D商汉化版差强人意。



《高达G世纪》D卡DUMP版

《9月17日，KunLunShen发布了《SD高达G世纪》中文版。发布的时候，KunLunShen没有提及DUMP的过程，只是提供了一些相关的数据。游戏的汉化水准尚可接受，不过字体采用的是繁体，这点还请各位玩家注意。



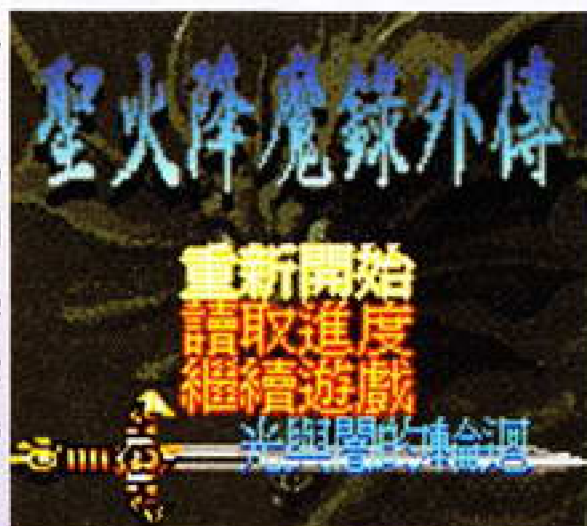
《荣誉勋章 渗透者》D卡DUMP版

KunLunShen在发布了《高达G世纪》中文版后，仅仅时隔3天的9月20日，又发布了《荣誉勋章 渗透者》的D商汉化版。同发布《高达G世纪》时一样，仅仅是提供了相关的数据。这款游戏《掌机王SP》曾经专门有过介绍，汉化水平不错，喜欢的朋友可以尝试一下。算上之前的《口袋妖怪火红》，KunLunShen已经发布了3款D商的中文游戏了，感谢他的劳动！



圣火降魔录外传 光与暗的轮回

除了如火如荼的GBA游戏汉化版发布，GBC上的中文游戏DUMP也不甘寂寞，同样有多款游戏放出。9月17日，《圣火降魔录外传光与暗的轮回》发布，本作无论是人设还是剧情都很类似"《火纹》系列"，不过游戏可是不折不扣的原创，玩起来还算有感觉，喜欢SLG的玩家又多了个选择。



吞食天地之赤壁之战

9月18日到9月19日，又有4款GBC上的中文游戏放出，我们先来说《吞食天地之赤壁之战》，本作是仿照当年街机上风靡一时的《赤壁之战2》制作，不过人物形象被Q化了，并加入了等级设定，招式上甚至有指令使出的气功波。



无尽沙加 最终幻想

这个游戏有点大杂烩的意思戏，游戏开发商投机取巧地把《SAGA》和《FF》融为了一体，但玩起来感觉还是风马牛不相及。



真·三国无双2

让无双FANS"一惊"的游戏，实际是厂商自己做的，不过引擎同《吞食天地之赤壁之战》完全一样。游戏和《三国无双》完全无关，感觉更像《三国志战记》，但两款游戏手感都很不错，游戏素质也相当高。推荐大家尝试一下这两作别开生面的国产三国题材游戏。



卧虎藏龙

由游戏汉化联盟发布的这款游戏根据大名鼎鼎的同名电影改编，类型是ACT，不过感觉确实是和其他几款游戏略有差距，不过这样完全原创的中文游戏也是不可多得的。



サクラ大戦1&2



PSP	樱大战1&2
	◆SEGA/Red◆AVG◆预定2006年春◆日版
	◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
	◆对应周边未定
	サクラ大战1&2

还记得九年前的这个时候吗？她轻轻地降落在那个光环最为夺目的"星球"上。当时在发卖前只被看作平庸的美少女游戏，就连其生母Red公司也没有想到她能出落得如美丽动人。作为世嘉主机上最受欢迎的原创游戏之一，"《樱大战》系列"以其唯美的2D画面、独特的LIPS系统、曲折动人的剧情赢得了无数FANS的青睐。遗憾的是，该系列的正统作品还从未在掌机上登场过……不过现在，有着"《樱大战》系列"顶点之作美誉的初代，以及从未登陆过PS系主机的二代，这两款作品将被收录到一张UMD中移植到PSP。掌机领域，也将为太正樱花的浪漫风暴所席卷！

真宫寺樱见参！

帝都花组再临



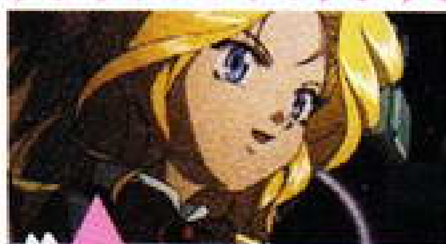
既然移植到了PSP，画面自然变成了16：9的宽屏，而且画面并不仅仅是简单的横向拉伸，而是进行了适合宽屏的重新绘制与调整。尤其是过场的剧情动画，迫力满点！

主要角色介绍——花一样绚烂的少女们



真宫寺樱 (From 1&2)

北辰一刀流免许皆传，花组的新进队员。性格活泼开朗，为人善良上进，不过有着喜欢吃醋的小毛病。



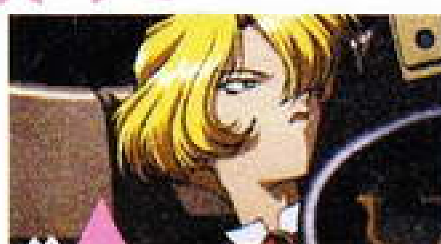
艾莉丝 (From 1&2)

法国富豪夏特布里安伯爵的独生女，天生烂漫。经常因为情绪波动而进入灵力暴走状态。



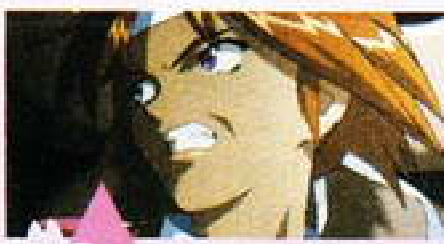
神崎堇 (From 1&2)

日本大财阀神崎家的千金小姐，神崎风尘流长刀术的达人。外表高傲，内心善良，花组的TOP STAR。



玛利亚·橘 (From 1&2)

俄罗斯和日本的混血，大神一郎到来前一直担任花组的队长。责任感强，处事冷静，擅长枪械作战，百步穿杨。



桐岛神奈 (From 1&2)

琉球空手桐岛流第二十八代继承者，食量惊人。为人不拘小节，完全的乐天派，与神崎堇是一对欢喜冤家。



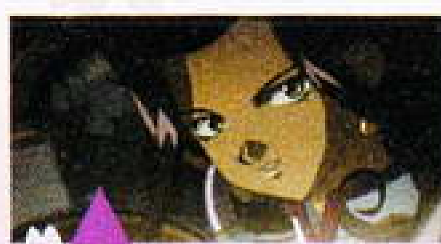
李红兰 (From 1&2)

精通机械的中国少女，以制作"会爆炸的奇怪机器"出名。因为之前在神户生活，所以一口关西口音。



雷尼 (From 2)

原欧洲星组队员，芭蕾舞天才。战斗能力高，感情起伏少，中性化的打扮更是男女FANS通杀……



织姬 (From 2)

同雷尼一样是原星组的队员，意大利"红色贵族"家的独生女。说话直率，同时非常讨厌日本男人。

睿智的副司令，优雅的姊妹花



藤枝菖蒲

优雅的大和抚子，初代帝国华击团的副司令，昔日的降魔对抗部队的四名队员之一。同时也是花组的作战指挥官，公私分明，其真身为大天使米迦勒。



藤枝枫

菖蒲的妹妹，接替姐姐的职位协助米田，枫看上去比姐姐要活泼不少，穿着也更加西洋化，同样拥有卓越的领导能力。

《樱大战》的两大流程主体



AVG Part

这部分在帝都花组的根据地大帝国剧场进行。大神一郎能够依据玩家的操控在这里自由活动，触发各种对话，从而使得队员的信赖度提高。在对话中一旦遇到影响到信赖度的选择肢，LIPS系统就会发挥作用，必须在限制的时间和条件内做出正确的回答才行。有时在特定的时间、地点还能够触发迷你游戏，花组们的生活真是丰富多彩……



▲花组全员一同赏花。

迷你游戏

不同的队员间能玩到特定的迷你游戏。其中不少带有浓厚的日本风格，如果不会玩的话就好好看看游戏的玩法介绍吧。



Battle Part

敌人出现，当然要同他们战斗了。在战斗部分里，所有队员都会乘上名为“光武”的灵子甲胄，玩家需要作为部队的指挥官来进行一场战棋游戏。平日里队员所积累的信赖度此时会直接反映在战斗力的高低上，如果全员信赖低下的话，战斗会变得异常艰难。


▲战斗的地图画面，右边的数字表示当前敌我双方的行动次序。


▲新队员雷尼的必杀发动。


▶当然还有华丽的合体技。

系列的原点
同黑之巢会的战斗
樱大战



系列的开山之作，为《樱大战》这一新生系列迅速聚敛了可怕的人气，也确立了日后该系列一脉传乘的LIPS要素——在限制的时间和限制的动作要求下做出策略选择，以提升女性队员的好感度并提高自己的队长素质。

时为太正12年，帝都东京。黑暗中活跃的黑之巢会在妖僧天海的领导下，对这个城市乃至整个世界产生了莫大的威胁。为了守护东京，一个由少女们组成的秘密部队"帝国华击团"应势而生，而玩家需要扮演"帝国华击团"战斗部"花组"的新人队长大神一郎，领导6名性格各异的女性队员，为东京的和平而战。



▲拥有大姐大气质的桐岛神奈。

操作更加切合掌机玩家的需要



▲这些熟悉的画面，是不是让你有所感叹呢？


▲一直支持着花组的"帝剧三人娘"，不要因为柔弱的外表而小看了她们，她们可是和花组并列的"帝国华击团"风组哦。

新队员加入
黑鬼会的死斗
樱大战2～望君珍重～

本作中新加入了来自欧洲"星组"的两名队员。冷淡如绫波丽的雷尼和比神崎大小姐更难伺候的织姬，给原本花团锦簇的花组带来了活力，也带来了不和谐。看着8位美女队员同时出场的阵容，我们只能对大神说"辛苦，辛苦"了。



故事发生在初代的2年以后，舞台依旧是东京。原本已经卸下战斗任务的花组队员们，再一次面临新生敌人"黑鬼会"的考验。乘上灵子甲胄，奔赴战场吧！



▲谜之美女，她的真正身份是……


▲非战斗期间的华丽舞台秀

文 胧月

己のダンジョン

Desire and adventureous spirit.

提到Climax这个公司，也许很多玩家都不怎么熟悉。然而说到MD主机上的两款《光明力量》，以及刚发售不久的《天地之门》，无论新老玩家这时可能都会不约而同地“哦”一声：“原来是它啊。”没错，这个名气不算很大的公司在制作游戏方面拥有着不输于大厂的实力和态度，在《天地之门》余热未褪之际，它又携着另一款新作登陆PSP了，这就是今次要给大家介绍的《我的迷宫》。

PSP 我的迷宫

◆Climax◆RPG◆预定2005年冬◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定

己のダンジョン

游戏如标题，是围绕着“迷宫”二字展开的探索+育成式RPG。最基本的玩法是在自动生成的迷宫中探索，途中当然也会遇到一些敌人和陷阱。（旁白：怎么听上去非常老套的说？）独到之处在于，迷宫的攻略过程中还包含了“迷宫育成”这一要素，即收集各种素材，对迷宫进行各种设计。

制作出独一无二的“我的迷宫”！

迷宫育成

要制作迷宫，首先需要一种叫“迷宫盘”的道具。在迷宫盘上配置各种晶石，可以让迷宫变得更加富有挑战性。而这些素材的来源则是依靠探索迷宫时入手的道具，或者将迷宫中遇到的怪物通过迷宫精灵的力量晶石化等手段得来。

未经配置的迷宫盘



世界上大量存在的一种物质。只要有一枚迷宫盘，电脑就会依据它自动生成迷宫；在育成的时候，玩家可以通过在其上配置晶石，制作出属于自己的迷宫。

配置过晶石后……



配置了怪物晶石或陷阱晶石后，迷宫盘得到强化，尽最大量收集晶石填充进去吧！

▲配置的各晶石之间互相作用，从而生成新的迷宫。

某怪物图鉴





该怪物被迷宫精灵作用后化作晶石



如果把它配置在迷宫盘的BOSS位置，该晶石的上面会加上一顶皇冠，以表示其在该迷宫中的老大身份。

即时的战斗方式



判断力和行动力在此至关重要。在这个画面里，可以看到敌人、血槽、地图、道具等种种战斗要素，不过左边偏下位置的那个“SMELL”到底是做什么用的呢……



主人公

16岁的见习矿工，左手被迷宫精灵寄生后得到了特殊能力。

迷宫精灵

被迫寄生在主人公身上的奇怪精灵。一边寻找解开寄生的方法，一边协助主人公探索迷宫。

同CRAZY KEN BAND的梦幻合作!



游戏的主题曲将采用CRAZY KEN BAND的经典歌曲《TIGER&DRAGON》。这首曲子的风格很适合“我的迷宫”这一游戏题材，会在游戏的过程中以单曲和配乐的形式出现。

通信对战“我的迷宫”

通过PSP的通信机能，你可以把自己做好的迷宫借给朋友。而借的一方则必须在限定的时间内将这个迷宫玩穿，一旦打穿迷宫后，便可以得到相应的赏金，同时还可以得到对方迷宫中的BOSS情报。



来自制作人 内藤 宽氏的评论

内藤 宽 profile

参与过《皇帝的财宝》和《光明力量》等作品的著名制作人，Climax的代表之一。



大家好，我是Climax的内藤宽，很久没有给大家介绍这样一款全新的游戏了。本作的概念简单说来就是“制作”，玩家要将在迷宫中发现的各种晶石布置在迷宫盘上，做出自己的迷宫来。虽然听上去很简单，但实际制作起来还是挺深奥的一门学问。利用通信可以让朋友也分享到你所制作出来的迷宫的乐趣，所以请一定要邀请朋友一起游戏哦。还有本作的主题曲真的是非常、非常棒啊，啊，真是太好了！

文 雷伊

幻想水滸伝 I & II

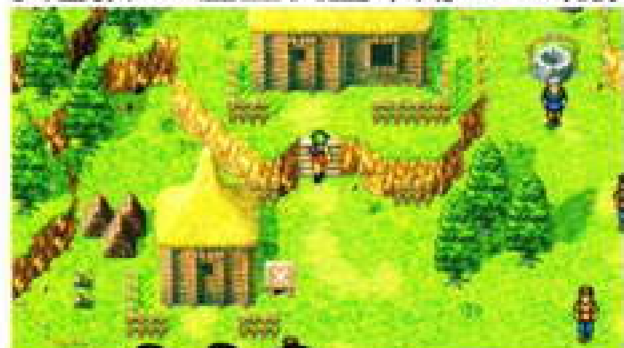
GENSOSUIKODEN

近日，Konami紧急宣布了将其旗下的著名RPG系列《幻想水浒传》的第一第二作移植给PSP的计划。移植版的《幻水》将采用Ⅰ＋Ⅱ合集的形式来推出，并且为了配合PSP的宽屏，在画面上也将进行适当的调整。数量众多的同伴，细腻无比的剧情……这些"《幻水》系列"所具有的独特魅力，我们马上就可以掌机上随时享受了。

PSP
幻想水浒传 I＆II
◆Konami◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
幻想水浒传 I＆II

幻想水浒传

1995年登场的《幻想水浒传》是PS早期的RPG名作，多达108名的同伴以及人情味十足的大本营系统等等都让玩家们深深体会到了这款32位主机上早期RPG别具一格的魅力。



◀游戏画面经过重新制作，完全对应PSP的16：9宽屏显示。



主人公

帝国五将军之一泰奥·马克多尔的儿子。《幻水》第一作的主人公。



泰德

主人公的好友，作为战争遗孤被泰奥所收养。



▲简洁的战斗系统可以让玩家深深感受到战斗的爽快感。

幻想水浒传II

1998年的《幻想水浒传Ⅱ》直到今天依然被众多玩家奉为"《幻水》系列"的最高作。村山吉隆所撰写的厚重剧本、石川史唯美的人物设定、行云流水般的战斗以及犹如天籁般的背景音乐都让玩家为之深深着迷。



主人公

道场主玄觉的养子，玄觉去世后加入了独角兽少年兵部队。



娜娜美

玄觉的养女，主人公的义姐。玄觉去世后，成为了主人公惟一的亲人。为人非常开朗，是个天不怕地不怕的女孩。



乔伊

地方豪门阿特雷德家的长男，主人公从小的玩伴。因为不喜欢贵族拘束的生活所以和主人公一起把加入少年兵部队作为自己的志愿。



▲玩过PS版原作的玩家应该会对这一幕印象深刻吧。



▲特殊的军团战也是"《幻水》系列"的一大特色。



▲巨大的BOSS和华丽无比的战斗特效。

文 马修

大戦略 ポータブル

PSP	大战略 携带版
	◆元气◆SLG◆预定2005年冬◆日版
	◆1～2人◆记忆要求未定◆4800日元
	◆无对应周边
	大戦略 ポータブル

2005年冬，新的大战将在PSP上爆发！

“《大战略》系列”是和“《大战争》系列”齐名的经典战略游戏，厚重的历史背景、丰富的作战兵器、广阔的地图以及上级的难度，都是该系列的特色。如今，这个系列也登陆到了PSP上，各位战略游戏爱好者多多关注！

虚拟政治背景下的大战

“《大战略》系列”不少作品都取材于现实战争，比如MD上的经典《尖端大战略》就是以二战为题材。本作则设定了一个虚拟的政治背景。本作的故事模式从中东的“N人民国”的国家主席去世开始，首长的去世使国内各个势力开始了夺权斗争，不断激发的矛盾最终导致内战爆发并将邻国也卷了进来。于是，第N次中东战争爆发（天晓得是第几次）。而玩家就要在故事模式中扮演佣兵部队“荒野吉斯”（ワイルドギース）的总司令，受雇于某一方势力，然后靠战斗夺取城市积累资金，开发生产更强的兵器以壮大部队实力，以此取得最后的胜利。



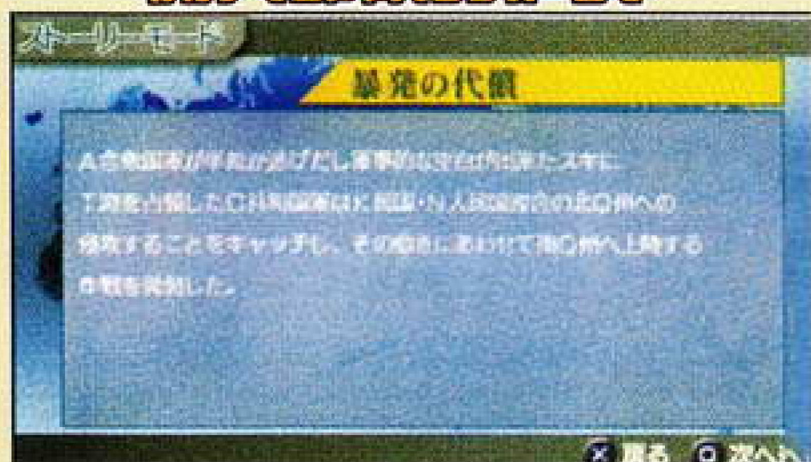


▲先选好受雇于哪方势力吧。

佣兵部队的作战

由于佣兵部队并非专属于某个势力，因此即使吃了败仗导致雇主彻底被消灭，对于佣兵团也未必有什么毁灭性的打击。只要还有部队存在，回去再整理一番，照样可以再受雇于其他势力，并不会因此OVER。

另外，由于佣兵部队受雇于多方、多国的军事集团，因此佣兵部队可以借机得到很多国家和武装集团的兵器开发资料，开发生产出各国的强力兵器，游戏中的兵器多达300种以上，用各国的尖端兵器组建一支乱世中最强的作战部队吧！



▲战争前的战役说明，A合众国、C共和国、K民国、N人民国等等一大堆国家出现，还有北〇州、南〇州这样奇怪的地名。



▲在战斗中收集武器资料组建出最强的作战部队吧！


▲步兵是最弱、但也最不可缺少的战斗单位。

一目了然的传统地图和大魄力的战斗画面

众所周知，“《大战略》系列”并非仅仅是某一厂商推出，各个厂商的《大战略》虽然有这样那样的差别，但整体上仍然不变，而系列特色之一，就是蜂窝状的地图，在这样的地图上，可以一目了然地了解到整个战场的情况。而PSP上的本作，同样支持地图的放大和缩小。本作的监督泽田典宏声称，PSP画面下，即使地图缩小，仍然可以很清楚地观看地图上的战斗单位，全局下的战场会更加一目了然。



▲只有战斗单位移动时才会显示出蜂窝状地图。

以往的《大战略》大都是在简单背景下图标似的战斗单位相互对射。即使是7代亦不例外。PSP上的本作终于在画面上作了大幅改革，变成了《超级大战争》那样五个一队的作战部队。不过由于机能的强大，本作的作战单位可都是真实比例的哦。这里先放出一些作战画面，各位先睹为快。









真实再现于游戏中的现实兵器

“《大战略》系列”的兵器几乎都来自于现实，这一点让足以让对军事有兴趣的玩家爱不释手。由于本作在战斗画面上大为加强，因此游戏中我们可以一睹这些现实中兵器的作战英姿了。下面是一些游戏中和现实中兵器的对比图。









▲F-15C战斗机



▲M107B自行炮。



▲S-300 PMU地对空导弹。





用来自于现实的兵器战斗！

◀AH-68阿帕奇攻击直升机。

根据掌机特点简化了的系统

"《大战略》系列"的复杂与难度在同类游戏中数一数二，此次登陆PSP，厂商根据掌机便携的特点，在各方面都作了简化，以便玩家能随时随地都轻松地鏖战于硝烟战火之中。

生产、行动指令的分开

游戏是回合战略制，每回合都分为生产和行动两个部分。生产就是制造兵器，行动则是指挥作战单位在地图上进行移动和战斗。以前的《大战略》中，或者在进入战斗之前将兵器生产好然后派往战场，或在战斗中地图的工厂里直接制造并立刻投入战斗。本作这种新的生产、战斗模式在实际游戏中将会如何展开，目前还不得而知。希望能给系列带来新意吧。

生产部分



▲回合开始，预先作好本回合的生产计划和行动计划吧。



▲熟悉掌握战斗单位的各方面性能，才能生产出战场需要的合适的战斗兵器。



▲想生产出强力兵器，攒钱和夺取资源仍然是必需的。

行动部分



▲了解各种兵器的特性，可以更有针对性地进行行动部署。



▲战斗前可以预先查看一下战斗的结果。



▲进入战斗后便切换为大魄力的战斗画面。

利用卫星观看全局

本作导入了卫星观测这一概念，但卫星即不是可以生产出的兵器也不是其他，而是花大钱从军事卫星买照片，该不该花这笔钱，相信游戏中各位会有定度。



▶卫星观测下的战场一目了然，但是价钱……

支持通信对战

和其他掌机游戏一样，本作也支持联机，这样各位也可以用自己的部队和朋友一决高下了。



PSP

中原的霸者(暂名)

◆Namco◆SLG◆未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应无线LAN

中原の覇者(暂名)

中原的霸者

在PSP上享受简单轻松的三国SLG!



提到以三国为题材的SLG，大家可能第一时间想到的是“《三国志》系列”。不过你是否为光荣公司的SLG那复杂的系统而头疼过呢？在FC时代，同样有两款以三国题材的SLG，凭借易懂的操作、生动的战场给我们留下了深刻的印象，那就是Namco出品的《三国志～中原的霸者》和《三国志Ⅱ～霸王的大陆》。13年后的今天，该系列将在PSP推出正统第三作，我们也是不是要再次像童年那样义无反顾地投入到三国的世界中去了呢？





游戏的最终目标，当然是终结乱世，统一中原。玩家要从刘备、曹操、孙权等各位君主里任选其一，招兵买马，运筹帷幄，策将征战。游戏中共有不同6个时期的剧本，每个势力在各个剧本中所面对的挑战都是不一样的，在此建议刚上手的玩家选择没有强大敌人的剧本。



三国的历史由你编写!





▲便携的掌机让我们随时享受这款壮大的历史SLG。

剧本	内容
184年“黄巾之乱－序章－”	用来熟悉游戏的练习章节
184年“黄巾之乱”	击溃黄巾贼，诸英雄诞生
189年“反董卓联合”	诸国联合对抗暴君董卓
194年“群雄割据”	群雄逐鹿中原
211年“汉中征伐”	曹操、孙权、刘备为各自的霸业征战
219年“三国鼎立”	魏、吴、蜀三国争夺最后的霸权



▲武将技“雷鸣”。

人中吕布，马中赤兔

武将的能力在游戏中所起作用举足轻重。不同的部将拥有各自的才能，合理运用是胜利的关键。该系列中，武将通过战斗可以积累经验值以强化自身及所属部队，从而实现战役的低消耗和高回报。







▲武将可执行的不同指令充分将该武将个性化。

知己知彼，百战不殆



战斗分为“战术模式”和“战斗模式”。首先从“战术模式”开始排兵布阵，当我方部队在地图上与敌军邻接并实施“攻击”指令后，则会切换到短兵相接的“战斗模式”。



▲部队分为“平军”（平原军）、“山军”、“水军”三种属性，机动力各不相同。



▲进入战斗后，地形成为左右战斗结果的一大要素，必须尽可能取得地利优势。

一骑当千，无往不胜



在战斗模式中，两军的将领相遇会进入“一骑讨”模式，把敌将击溃即可获得战斗的胜利。而且，将敌将的体力打到一定数值以下，就有机会俘获他。假如对方是良将，就务必将其生擒，说不定会为自己日后的战斗立下大功。





▲有名的武将可以使出强力必杀技，一旦命中，就离胜利不远了。

卧龙凤雏



当年刘备求贤，水镜先生向他推荐了两位隐士——“沉睡的龙”和“幼小的凤”（卧龙凤雏）。本作也像这个成语一样，有着丰富的隐藏要素。

游戏中满足特定的条件会触发如“吕布刺董卓”、“赤壁之战”等各种剧情事件，而相关的武将还有机会悟得隐藏技能。此外，在游戏中，会有随机发现隐藏战场，遭遇谜之敌军等原创事件，打败这些强大的敌人更可以获得武将的稀有道具。

ポケモン不思議のダンジョン 青の救助隊　ポケモン不思議のダンジョン 赤の救助隊

文 铭风





NDS 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队

◆Nintendo◆RPG◆预定2005年11月17日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定

ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队

GBA 口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队

◆Nintendo◆RPG◆预定2005年11月17日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队

这次我们的口袋妖怪将在不思议的迷宫中进行冒险!

“《不可思议的迷宫》系列”以其独特的系统和策略性而受到玩家们的喜爱。在长时间没有续作的情况下，以《口袋妖怪》中的角色为主角配合《不可思议的迷宫》的系统的本作登场了。我们那可爱的小精灵们将在每次样子都不一样的迷宫中进行冒险，救助在灾害中受难的口袋妖怪。出发吧，口袋妖怪救助队!



▲在揭示板上能够看到当前的救助依赖。



▼在村庄各处寻找同伴，组成口袋妖怪救助队。



▲将三地鼠救出来了。



▶当受到攻击HP为0后，救助失败……



◀成功救助后能够使救助点数上涨。获得一定点数后能使用救助等级上升。



满载机关的不可思议迷宫

《不可思议的迷宫》的系统可是很有趣的，迷宫的地形、机关和敌人都是随机生成的。栖息在迷宫中的口袋妖怪会将目标指向我们的救助队进行攻击。但是没关系，游戏中采用的是回合制，敌我可各行动一次。努力思考，往下层冲刺吧。



▶有各种各样的道具散落在迷宫中，要灵活运用啊。







▶▼越深入，敌人的能力就越强，要好好挑选同伴哦。

▲迷宫中的种类多种多样，有冰地、岩浆等各种地形。

在迷宫中活用道具和技能来战斗！

本作的小精灵和“《口袋妖怪》系列”一样，也能够学到四种技能。活用这些技能和迷宫中散落的各种道具能够让战斗更加轻松。如何让救助的过程更加顺利，这可是玩家所要考虑的了。





◀▲利用果实来回复HP，利用石头来进行远距离攻击。迷宫中的道具十分有用啊。

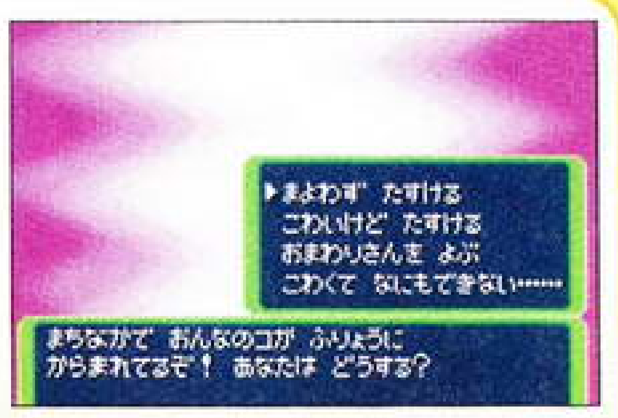


▲小精灵们能够使出各种各样的技能。



◀▲游戏中也有属性相克这个要素存在，根据敌人的属性来随机应变吧。

在游戏最初，游戏会给出一些问题来进行心理测试，根据你回答的不同，进行游戏时的口袋妖怪主角也不相同。到底哪个口袋妖怪适合你呢？



▲这些问题的答案可随意选择，根据自己的判断来选择最适合自己的吧。







ヒトカゲだ！

▼◀▲根据你的选择，使用的口袋妖怪也不相同。

文 胧月

Xenosaga I·II



Namco史诗级RPG大作《异度传说》虽然不如麾下另一个以"传说"命名的系列那样有人气，但该系列以其独特的世界观、深邃的故事架构、富有策略的战斗系统而牢牢地吸引了一批固定的拥趸。现今，《异度传说》掌机版即将推出——冷饭归冷饭，这一款同时收录了系列第一章《力的意志》和第二章《善恶的彼岸》的游戏在NDS上依然颇具诱惑力。

NDS 异度传说Ⅰ·Ⅱ
◆Namco/MonolithSoft◆RPG◆未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定
Xenosaga Ⅰ·Ⅱ

KOS-MOS、卯月紫苑再临！

本作的角色设计做了全新的绘制与调整，右边这两张角色原画很好地诠释了这一点。同时，由于该游戏是将两部作品合而为一，在剧本的细微处有一定的变更，而各种演出效果也得到了加强。并且该作确定有全新角色登场，所以不要把它看成简单的移植哦。



▲KOS-MOS的整体感觉愈发接近人类，脸部线条清秀了不少，发型也变得更加可爱，不愧是《异度传说》的第一人气角色！



▲"眼镜娘"紫苑的气质变化不如KOS-MOS明显，和原作基本完全相同。



地图的也变成了斜45度的2D形式，同时人物也变成了3头身，相信这是限于机能而不得不做出的调整，当然也会有人特别喜欢这种"大头"，比如我……

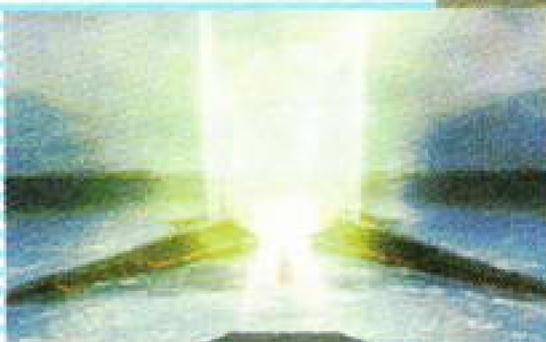
漂亮的过场动画依然健在！





《异度传说》的动画以精美著称，即便是移植到了NDS，这些动画依然被保留了下来。令人兴奋的是，连这些动画都经过了重新的制作。

▶优秀的动画是一款RPG成功的要素之一。





也会有NDS版的原创动画哦！

保留系列一向的深度！



▲人型机械兵器A.G.W.S也有着很重的戏份。



▲再次体验同Gnosis的作战。



▲控制主人公紫苑解开谜题。



▲浓厚的世界观再次升华。



◀"人类复杂的思考，特别是非逻辑的思考，我是无法理解的。"

◀拥有女性人类外观的KOS-MOS是为对抗Gnosis而制造的究级战斗兵器。

战斗系统也追加新要素？

本作的战斗系统在《力的意志》的基础上做了一些改进，首先依靠NDS的双屏显示，玩家可以在战斗时方便地观察我方状态。需要注意的是，目前所公布的图片中所显示的战斗中角色头像，还是直接照搬了PS2版的《力的意志》。当游戏完成后，这些头像会经过重新的绘制。


◀每个人都有必杀技。



▲战斗时的选项多出一个"PF"，具体意义及用法暂不明确。

▶发动"BOOST"，强制改变战斗的行动次序是战斗的关键技巧之一。


▲驾驶着巨大机器人"E.S"兴奋地战斗。



文 雷伊



天外魔境II

NDS 天外魔境II
◆Hudson◆RPG◆预定2005年12月◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定
天外魔境II

“《天外魔境》系列”是Hudson最为著名的RPG系列，其当年在日本的人气度比起《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等众多大牌来也不惶多让。早在2003年的时候，在整个系列中堪称经典的《天外魔境II》就曾经先后移植给了NGC和PS2，现在Hudson终于又决定将推出该作的NDS版，鉴于NDS机能的特殊性，这次NDS版的《天外魔境II》在保留原作完整魅力的同时又加入了不少新的系统，玩起来想必会很有新鲜感！

RPG名作《天外魔境II》在NDS上复活！



战国 万丸

出身地：火多





《天外魔境II》最早诞生于1992年的PCE平台，由于采用了大容量的CD-ROM作为媒体，它轻易就实现了当时RPG游戏在声光效果方面的突破。游戏中精美的2D动画以及音乐大师久石让所撰写的曲子都让玩家们久久难忘。这次NDS版的复刻版不仅完全保留了游戏中角色们的语音，而且还加入了独具特色的新系统。哪怕是已经玩过原作的玩家，在本作中也将会找到新的乐趣。

本作的主人公，是在火多国·白川村长大的火之一族末裔。村中的小孩们都非常听他的话，是村里出名的孩子王。现在和母亲两个人一起生活，为人很善良，做事常为母亲着想。身为火之勇者，他具有超人般的成长力，在游戏中会使用奥义和秘剑。

故　事

古代的日本是一个和平安祥的国家，但是“暗黑兰”的出现却让那里蒙上了阴影。为了拯救日本，传说中的“火之一族”与操纵着暗黑兰的“根之一族”间展开了激烈的战斗。最终，根之一族终于被火之一族用七把圣剑封印了起来，但一千年后，企图利用暗黑兰之力谋取私利的男子却再度出现……

新系统介绍

上屏显示地图



游戏的上画面将显示地图，而下画面则显示普通的游戏画面。玩家可以利用触控笔来操纵主人公们在各个迷宫和城镇中展开冒险，游戏上屏中有了地图显示，所以就算去再复杂的版图，也不必担心会迷路了。

◀对照着上屏的地图看，在城镇中就不会迷路了，城镇中各个设施的作用也一目了然。



▲上画面不仅可以显示城镇地图，还能显示区域和世界全图！

根据画不同图形来决定攻击力

战斗中给敌人造成攻击力的大小将完全由玩家来自己决定。在敌人身上画不同的图形，那么对它们造成的伤害也将不同。比如画一条竖线就代表轻攻击，画"Z"字型就代表重攻击。



▲▶虽然画"Z"会提高攻击力，但同时也会降低命中率。

攻击的种类





歌舞伎 团十郎

出身地：不明

轻佻的火之勇者，对一族的宿命并没有多大的兴趣，只是单纯希望利用火之勇者的能力让自己生活得更加潇洒。喜欢华丽的东西和女人，对战国万丸的活跃抱有嫉妒之心。

绢

出身地：近江

拥有预知能力的不幸美少女，身边经常陪伴着巨犬"小白"。因为感受到了自己作为火之一族末裔的宿命而加入了战国万丸等人的行列。作为掌握本作故事关键的美少女，她所背负的命运又是什么呢？

极乐 太郎

出身地：越前

在千年前"火之一族"与"根之一族"的战斗中存活了下来，由于喝下了能够长生不老的"人鱼之泪"，现在的他已有1024岁！不过这千年中的一大半时间他都是在牢房中渡过的。拥有与巨大身材相符合的怪力和大食量，特技是喷火。

文 aychan0／凯瑞＝潘　编 胧月





超级机器人大战J

G B A	
	◆Banpresto◆S・RPG◆2005年9月15日◆日版
	◆1人◆自带记忆功能◆128M◆5800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
	スーパーロボット大戦J

万众瞩目的《机战J》如期登场了。时至今日，也许我们已经不能再用“惊艳”来形容这个系列了，只有每代作品一点一点的进步还显示着制作厂商那求新求变的诚意。下面就来领略一下这款也许是GBA上最后的、但同时也是最强的《机战》吧。

SYSTEM GUIDE 系统介绍

主人公的选择



紫云统夜



卡尔薇娜

首先要在男女两名主人公内选择其一开始游戏。两位主人公在能力和剧情上都有一些差异——男主角的数值要略高于女主角，而女主角有着“指挥”这一特殊能力，算是各有长短。总的来说，推荐选择超级系机体的玩家使用男主角，而打算用真实系机体的玩家选择女主角会比较合适。下面列出人物和机体所搭配出的四种情况下，主人公的基本数值和能力。

名字	机体	格斗	射击	防御	技量	回避	命中	特殊技能		精神
								共通	固有	
统夜	超级系	152	147	120	170	110	140	底力 援护攻击 援护防御 コンボ シールド防御 击ち落し 斩り払い	カウンター	不屈、加速
	真实系	147	152	110	170	125	140		ヒット＆アウェイ	集中、突击
卡尔薇娜	超级系	152	147	105	175	110	140		カウンター、指挥	不屈、铁壁
	真实系	147	152	95	175	125	140		ヒット＆アウェイ、指挥	集中、狙击

副驾驶的选择

这次主角可以在三个副驾驶里选择一个出战(从第六话以后就能使用“乗り换え”指令自由更换)。三个副驾驶的精神和特殊能力都不同，一个是攻击型，一个回避型，还有一个防御型，玩家可以根据需要选择。另外要注意的是副驾驶和主角有好感度存在的，影响到主角后续机体的最终武器，我们会在后面详细说明。



梅璐雅

作为副驾驶的她，能让主角机在强敌的围攻下生存。

辅助能力
机体装甲值＋300
机体移动力＋1



卡迪亚

适合做真实系机体的副驾驶，她的能力能够弥补格斗系武器射程短的缺陷。

辅助能力
机体运动性＋10
武器射程＋1



菲斯特妮娅

超级系机体副驾驶的不二人选，她的能力是对攻击和CT补正的加强。

辅助能力
武器攻击力＋200
武器CT补正＋10

技能芯片

本作新加技能芯片系统。技能芯片是给人物装备的，装备之后人物可以获得特殊能力或者提高自己的基础能力。

注目系统

和MX一样，本作加入了注目系统。被玩家选中的作品，人物的经验，击破敌人获得的金钱，可以改造的段数都得到增加。这个系统是能多周目继承的。

精神指令

《机战》玩家都知道“精神”对于战斗的重要性，下面就给大家列出本作中的所有精神指令。

名称	消耗 SP	效果
侦察	5	调查敌人任意一部机体的数据，并使其在一回合内回避 -10%
加速	5	移动力 +3
直击	20	一次攻击中使敌方防御的特殊能力以及援护防御无效
不屈	15	一次攻击中受到的伤害为 10
狙击	20	一回合内，地图武器以及射程为 1 以外的武器的射程 +2
突击	25	一回合内，地图武器以外的武器移动攻击可能
铁壁	30	一回合内受到的伤害变为原来的 1/4
努力	20	自机次回战斗得到经验值两倍
应援	25	指定我方单位一次战斗中获得“努力”的效果
幸运	40	自机次回战斗得到金钱两倍
祝福	45	指定我方单位一次战斗中拥有“幸运”的效果
根性	20	自机 HP 恢复 30%
ド根性	40	自机 HP 全回复
信赖	30	使我方任意一机 HP 恢复 2000
友情	50	使我方任意一机 HP 全恢复
献身	30	使我方机师的 SP 恢复 10，对复数机师的机体使用时，对该机的所有机师都有效
补给	70	使我方任一单位残弹、EN 全恢复
ひらめき	10	必定回避掉一次攻击
集中	15	一回合内，自机命中、回避 +30%
必中	20	一回合内，自机的攻击必定命中，ひらめき优先
かく乱	50	一回合内，敌方所有单位的命中率减半
脱力	40	指定敌方单位的气力 -10
气合	40	自机的气力 +10
激励	70	相临我方所有单位的气力 +10
斗志	25	一回合内，自机攻击必定会心一击，和热血或者魂并用时则无效果
热血	40	一次攻击伤害 2 倍，不可和魂并用
魂	60	一次攻击伤害2.5倍，不可和热血并用
觉醒	50	自机行动次数增加一次
再动	90	指定我方单位的行动次数增加一次
爱	90	气合，加速，必中，ひらめき，努力，幸运，热血的效果

特殊技能

特殊技能是机体附带或人物固有的被动技能，无须手动即可发挥其作用。这些技能在很大程度上决定了该机师或机体是否好用，下面就给大家列出本作中的所有特殊技能。

名称	效果
コンボ	可以使用 combo 武器，随着等级越高攻击的敌人数量越多
指挥	在指挥范围内，我方机体的回避，命中提高，等级越高指挥范围越大，效果越强
援护攻击	我方机体可以进行援护攻击，等级越高可以援护的次数越多
援护防御	我方机体可以进行援护防御，等级越高可以援护的次数越多
底力	发动时我方的会心一击率，命中，回避，防御上升。等级越高效果越强。
抗体反应	发动时射程，命中，回避，会心一击，武器攻击力全部上升。等级越高效果越强。
野性化	气力 120 发动，伤害 1.25 倍。
ブラスター化	气力 130 发动，机师全能力 +10，机体运动性，移动和装甲全部提高（随改造段数变化），MAP 武器射程增加，并且机体追加武器。
IFS	气力每增加 10，机师全能力 +2。而到达130以后，气力每+10，机师全能力+1
SEED	气力 120 发动，机师全能力 +10。
コーディネイター	气力每增加 10，机师全能力 +2
バーサーカーモード	发动时命中，回避，会心一击率增加。
明镜止水	气力 130 发动，机师全能力 +10，机体运动性，移动和装甲全部提高（随改造段数变化），并且机体追加武器
スーパーモード	气力 120 发动，机师全能力 +10，机体追加武器。
ヒット&アウェイ	攻击完毕后可以移动一次
カウンター	受到敌人攻击时抢先进攻，一定几率发动
シールド防御	使用盾牌防御，机师必须搭乘有盾牌的机体
击ち落し	可以击落实弹武器
斩り払い	一定几率让敌人的实弹武器无效，机师搭乘机体必须装备剑

主角机武器追加

主角的后继机在特定条件下能够追加武器，使用该武器时副驾驶的战斗动画也会发生变化。经过试验，获得该追加的武器的条件为：在 39 话，选择的副驾驶 MM 出击回数正好是第 19 次时，就能获得此隐藏武器，且从下一关开始可以使用。如果没有满足这个条件，就失去了获得追加武器的机会。

1A 降ってきた灾噩

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠

第一关的敌人非常不开眼，选择了前来袭击主角的学校。而按照传统，主角学校一定会藏龙卧虎：甲儿一伙、全金属那些人都跟主角同校。当然敌人中也有原创系的家伙，他们的头领ジュア＝ム似乎是某个封建制度势力的骑士，当然按照难度惯例，他和手下的从士只是议论了一番就走掉，留下了四头木星蜥蜴受虐。

既然摆明了要屠杀敌人，甲儿便乘上罗丽小姐（好名字）送来的魔神Z开始屠杀。第二回合弓清华会开着阿波罗蒂A参战。

轻松干掉所有敌人后，另外一批木星蜥蜴出现在地图上方。此时主角会被一群小女生硬推上了专用机参战。情节挨打两次后，主角就可以开始屠杀。

清理掉木星蜥蜴后，机械兽又会地图下方出来捣乱，除了需要注意甲儿的EN消耗之外，很容易就能解决战斗。

2A 目的地、火星！

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关要与抚子一同突破地球联合军的封锁。清理掉初期挡道的联合军杂兵后，木星蜥蜴会出现。此外我方的机动战舰三人娘也会作为增援登场。这一关的敌人基本是白送，随便就能清理干净。惟一要注意的就是机动战舰系的机体无法自动恢复EN，必须要在母舰的支援范围内活动才行。



1B ナデシコ发进

胜利条件：10回合经过或者敌全灭

败北条件：我方机被击坠

这是女主角的第一关，其实就是抚子TV版的剧情。凯在出击之前自己骨折了，于是厨师天河名人出击。实在没什么难度，开头站在据点上就一切OK，灭掉开头6部木星蜥蜴后敌人增援出现，然后我方豹马，ノアル增援。还是全部站在据点上等敌人来送死。全灭后发生剧情，抚子一发重力炮击破所有敌人。

2B VS地球联合军

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

不得了了，地球联合军要抢抚子去打扎夫特，派了尤利佳舰长大人的老爸来招降。不过老爸的话也是没用的，抚子还是要去火星，无奈之下和联合军的战斗开始。战斗没什么难度，一开始躲在陨石带内比较好，第三回合主角的三个副驾驶出现，并要求我方保护她们。3个MM，3个哦，当然收留了，至于追她们的敌人发觉状况不对就撤退了。然后主角和抚子三人娘出现，和母舰合流后全灭敌人即可过关。

3 彼の名はエイジ

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关的敌人是木星蜥蜴和古拉杜斯军的混编。木星蜥蜴照旧是送死的杂兵，而SPT部队就需要注意了，他们的运动性比较高，不能让我军再像之前那样推土机式前进了。SPT的指挥官凯尔（ゲイル）可以用英治（エイジ）说得，这会影响到他之后是否加入。初期敌人全灭后哥斯迪洛会带着一批SPT在三个角落方向出现，而且哥斯迪洛会在还剩30%HP的时候逃走，适当削弱后就派出手比较狠的角色料理掉他吧。

4 さよならの赤い星

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本话开始的时候要进行副驾驶员的选择，

主角可以选择三个MM中的其中一位陪自己打后面几关，而且还会影响到部分剧情以及后继机。

本关的敌人配置与上一关基本一样，凯尔(ゲイル)可以用英治(エイジ)进行第二次说得。说得后，便可以把他打下来。但是有一点要注意：击破凯尔之后哥斯迪洛会出现并攻击凯尔，这时候就要选择是否保护他。选择保护的话，以后便可以让凯尔加入，但是由于此时的凯尔只有10点HP，被攻击必死，而且死了就是GAME OVER，因此一定要事先把我军调集到左上方敌人出现的位置，把增援的敌兵统统挡住或干掉。哥斯迪洛HP被打剩30%后又会跑，不过笔者发现，如果在反击中将之HP减到30%以下，他并不会撤退，这样就可以让我军多一次蹂躏机会。



5 変転する运命

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

凯又一次情节死亡，没有任何理由就热血地消失了。明人在这一关也会强制出场，情节发生后撤离战场。アカツキ则会在本关登场参战。

本关出现了新的敌人拉达姆兽。这些怪物实力也是很普通，但是比较讨厌的是它们的攻击带有特殊属性，一旦被打中就会让我方成员处于不良状态（移动下降等）。将第一批怪物清理掉之后，第二批又会出来送死，此时D-BOY登场，虽然是无法操作的NPC，但凭他的实力对付这些敌人绰绰有余，我们完全可以安心地将所有敌人慢慢料理安全过关。

6 崩坏の大地·前篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，基拉被击坠

本关是SEED的情节，PS装甲并不很强，所以想靠基拉独力解决问题是不可能的。我方主力也在不远的位置，可以合流后再集中扫荡敌人。敌人基本是杂兵，惟一不是大众脸的米基尔也实力平平很容易就能解决。

初期敌人全灭后面具男N号会登场，同时我方也会有大天使和穆支援，不过他们的综合实力并不值得期待，穆在SEED系当中的地位似乎跟当初用于陪衬阿姆罗的凯、隼人等一样，基本属于挨打角色。大天使作为母舰，综合实力还是满强的。面具男个人能力虽然强，但是他目前的机体远远配不上BOSS级，很容易就可以解决掉。

7 崩坏の大地·后篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关是继续前话的情节，初期敌人被消灭到一定程度后，上一关被扎夫特抢走的四台高达便会在地图右方登场，这些家伙个人实力和机体都不错，要派强力角色速战速决消灭他们。敌方四台高达的HP被减到20%时便会逃跑，别忘了最后一击下手要狠。

8 敌军の歌姬·前篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关的对手依然是扎夫特军，全灭初期敌人后也照例会有增援。本关地形对于主动进攻方很不利，我方完全可以借用陨石地形等敌人一批批来送死。本关可以给强袭高达换装备。三种装备如何选择看大家的喜好而定了。



9 敌军の歌姬·后篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

打跑扎夫特，拉达姆怪兽又跑出来，当

然，D-BOY也会在这时出来参战，而且在过关后正式加入，他的综合实力很不错，只是培养的时候会让人感到头痛，因为他平时战斗的武器是格斗，大招却是射击……

我军屠杀一气后，看到自己的宠物被捏得差不多，短刀骑士就会跑出来。这个家伙算得上早期惟一配得上BOSS称号的角色了。HP高、装甲厚、运动性高而且体型是SS，想要靠常规战干掉他颇有难度。不过这家伙正因为体形是SS，所以被大块头碰一下也会很惨，让那些超级系加着必中去拍吧，让这家伙体会一下绝对质量的威力。

10 暗の胎动

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

经过一番折腾，主角们回到地球，并且屁股后面还跟着一群拉达姆兽。由于降下地球了，所以大家别忘了把艾斯特巴利斯都换上陆战或空战装备。本关断空我会加入，正好用地球野兽来收拾外星怪兽……

清理干净那些怪兽，恶魔高达军团的死亡士兵就会登场。等我方把地图打扫干净后，恶魔高达便会在地图下方大摇大摆出现，G高达的多蒙果然也在此时登场，并且一出场就是超级模式。

本关的难点在于对付40000HP而且还有HP回复能力的恶魔高达，这个家伙皮糙肉厚，攻击力也不弱，幸好它在5格射程位置上有死角，可以利用这个死角群起而攻之。恶魔高达HP低于3000时候就会逃走，最后一击要把握好。

本关结束后进入第一个分支，作者选择的是机动战舰路线。

11A 沙漠の虎

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

SEED的原作剧情，十分无聊，讲的是沙漠之虎来找我方的麻烦。不过这是机战，我方除了STRIKE和空中霸王之外还有SPT，还有主角，所以老虎大叔就是自己跑来找罪受。把初期敌人打的还有三部的时候敌人在左下增援，然后击破老虎大叔和他母舰的任意一部就可以过关。

12A 燃える砂尘の中で

胜利条件：4回合内干涉スペクトル装置破坏

败北条件：4回合经过

还是SEED的剧情，老虎大叔“战死”的一话。首先要在4回合内占领4个干涉スペクトル装置，搞定之后D—BOY和敌人在地图中间出现，他能力不错，应该死不了。全灭敌人战舰后，敌方BOSS老虎大叔登场，全灭敌人后过关。



13A 深海を发して

胜利条件：敌全灭

败北条件：ヒメ被机击坠或者ユウ机被击坠

Brain Powered从本话以后登场。开始也是原作剧情，比玛乘上刚生出来的ブレンパワード打跑了勇。初期只有比玛一个，但是没啥好担心的，BP系列的机体的回避都是没话说的。把敌人杀到还有6个时候敌人增援出现，我方大部队登场，全灭敌人后过关。

14A 苍き流星となつて

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰或者エイジ机击坠

SPT剧情，英治和他以前的教官凯尔对决。本关所要注意的是要先击坠卡尔拉再击坠凯尔，不然卡尔拉会用精神，比较讨厌。另外凯尔HP3600以下撤退，至于敌人的增援，不堪一击。

15A それぞれの想い、それぞれの决意

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰或者拉姆达怪兽进入目标地点

一开始要注意不能让敌人进入指定的区

域，否则GAME OVER。击破三部敌机时候D-BOY出现在指定地点的中央，全灭初期敌人后卡尔拉带着人左上方增援，击破卡尔拉即可过关。

11B　敌の新型兵器を叩け！

胜利条件：ナナフシ到达

败北条件：ドモン机被击坠

本关开始全金属的野牛小队就会登场，协助我方执行特殊任务。我军的初期任务是占领七节虫大炮，当然，直接把敌人全灭也行。本关禁止飞行，大家千万别一时兴奋飞起来直接GAME OVER了。

初期敌人全灭后东方不败与恶魔高达军团会在左上方出现。恶魔高达的实力在之前大家已经领教过。而此刻登场的东方老师，其强悍我想更是不必多说，历代机战中他的格斗能力如果排第二，那没人敢当第一。尊者高达攻击力强到逆天，这也罢了，最要命的是超级霸王电影弹随便就可以给我军来个清屏处理。由于本作的敌方AI提高了很多，战斗时候比过往的机战都更讲效率，所以大家不用指望东方老师会用温柔的招数对付你，一旦你不慎布局错误，就等着缴纳大批修理费吧。最好就是做好一切准备再进入其攻击范围，集中火力把东方老师优先送回家休息，免得反被清理。

当东方不败或恶魔高达的HP掉到10%后就会集体撤退，同时还会派出另一群杂兵拖延时间，这些敌人就纯粹是送资金和经验的了。

12B　兜甲儿、死す!?

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠

久违的阴阳人阿修罗男爵又出来了，当然照例也还是甲儿等负责来对付他（她）。机械兽的实力比MS、拉达姆兽什么的强很多，要认真迎战。击破数架机械兽后，阿修罗男爵就会一如既往的绑架人质胁迫甲儿，虽然早知道这个BT是这样没品位的家伙，但甲儿与弓清华由于缺乏敢于牺牲人质的魄力，所以还是会强制撤退。我方主力此刻会前来增援，敌人也会有增援，还是一群机械兽，不难对付。

本关BOSS号会话里登场，本作又给



BOSS号添了个披风，造型比过去更XXX。各位以后用不用它无所谓，但千万别忘了观看这家伙的战斗画面。他的自爆攻击本作里变成了武器，威力强悍，而它的修理费也还是10G，大家完全可以放心使用……

13B　2体の魔人

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠

第一批敌人依旧是贫弱不堪，我方的铁也等人很轻易就能收拾掉。耐爬（什么狗屁名字……）的回避能力很强，需要使用精神来打掉。本关我方增援的天之志雷马能力非常强悍，与大部队一同连携作战很轻易就能清扫战场。

阿修罗男爵被击落后会驾驶BT的“阿修罗魔神”再出来被我方蹂躏一次，同时失控的魔神皇帝也会作为中立NPC登场，我方要做的就是把魔神皇帝的HP降到10%以下。

14B　さらなる胁威、新たなる力

胜利条件：敌全灭

败北条件：健一机被击坠

本关开始时我方的部队是另一台电磁，波鲁迪斯V在实力方面还是老样子不好不差。但波阿赞星的兽士却比以往各作都强悍了很多。这些家伙也是是本作中除原创系敌人外最耐打的杂兵。

健一上来就要对付两个兽士，可以说还是有些难度的。

熬过三个回合，我方增援就会到场。此后便可以集中优势兵力处理掉这些血牛。杂兵清理干净之后就可以继续集中火力对付骷髅城。本作中战舰、要塞类敌人比较强悍，万万不可小窥。对付骷髅城的时候要注意它强大的攻击力。

15B　あの「忘れ得ぬ日々」

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关初期敌人是波阿赞星的兽士军团以及骷髅城，我方还是要慢慢磨光这些敌人。

本关机动战舰部队在第三回合就会情节变成黄色的中立势力，无法进行操作，但是他们如果被击落还是要交修理费的，所以最好还是把他们留在大后方，免得到时候还要费心保护他们。当然，他们变成黄色势力后你也可以无聊地把他们给打下来然后交修理费，反正机战里面非情节需要人一律死不了，他们也不会找你算账的……

初期敌人全灭后阿修罗男爵又会登场。我方的魔神皇帝也会出现在敌人群中，虽然它实力很强，但小心被围殴死，还是等大部队来了一齐蹂躏阿修罗男爵军团吧。至于阿修罗男爵，大家基本没有必要把它当BOSS角色看待。

16　ブレンパワード

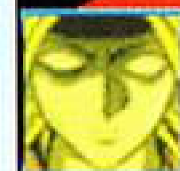
胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠

BP系在本关登场。最开始主角会与四台BP一同对抗敌人成群的克兰恰，这些敌人很类似当年的AB系（圣战士）而且更强。它们体形小、运动性高，地形万能，气力达到一定程度就能分身，而且还有防护罩，射程也丝毫不吃亏，所以是非常难缠的对手，好在攻击力不像当年AB系那么高。

初期敌人全灭后被DG细胞控制的扑克牌同盟4人组在这里登场。这四位能力不弱，还有HP回复，是很难对付的敌人。我军一定要集中攻击，把他们一个个收拾掉。

这批敌人全灭后，东方不败会带着恶魔高达以及死亡兵团登场，尊者高达以及恶魔

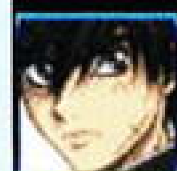
高达的地图兵器依然是重大威胁。打倒东方不败或恶魔高达其中一个，敌人就会全体撤退过关。

17　ウィスパード　前篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关的敌人是扎夫特军。有时战场在海中，所以可以用BP系对付他们。这里需要留意的敌人依然是4台高达，其中伊扎克的决斗高达要打倒两次才能彻底消灭。

将扎夫特军击退后，阿修罗男爵就会开着海底要塞登场，这时候我们需要等待固定情节发生，而不要一时手快把敌人打得太惨。因此这里的胜利条件是“坚持6回合”，而失败条件是“敌人消灭一半以上或击破阿修罗”。所以大家还是跟敌人玩赛跑或者干脆在6回合内只选择回避或防御，不击坠任何敌人。6回合后胜利条件改变为“敌全灭”，这个时候就可以继续“捏阿修罗游戏”了。

18　ウィスパード　后篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全灭

我方初期只有两个人，不用跟敌人死拼，过两回合我军主力便会登场，此时便可以反击了。

敌军的机械兽还是老样子，AS部队虽然回避力不错不过攻击力不高，也不难应付。敌人全灭后左上方会出现一批增援，我方也会有宗介、甲儿以及母舰的增援。此时要求5回合内将敌人全灭，因此最好事先向敌人出现的位置靠拢。

19　策谋する者たち

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，敌人进入指

定地点

本关的敌人是八卦众中的水火姐妹登场了，这对GL变态姐妹的个体战斗能力一般，但合体技比较强，我方可以把她们分隔开逐个击破。

本关的任务是不可以让敌人进城，所以一方面要主动出击，另一方面也要留下一些部队捕捉那些漏网之鱼。

初期敌人全灭后波阿赞军与木连部队会一起出现，我方要做的还是阻止敌人入城，由于兽士的HP比较高，所以要注意歼灭顺序。

20 "真实"は一つじゃない

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，主角机被击坠

本关的初期敌人是木连，这次木连派出了有人兵器。这些新敌人装甲厚重而且还有重力波防护罩，非常抗打，不过跟他们的名字类似，的确跟魔神系列很类似——运动性一样惨不忍睹，所以就慢慢蹂躏死他们好了。打到一定时候后，古拉杜斯军会出来增援，SPT正好跟木连部队性质相反，他们是运动性高得烦人，派人加上精神去处理这些家伙吧。把这些敌人都消灭后，原创系敌人"フューリー"就会登场，当然又会罗嗦半天不知道哪里胡编的情节后就开始打。原创系敌人综合能力平均，相对也就没有什么优点，所以我们也可以舒服地打阵地战来解决对方。

本关结束后会进入第二次分支。A路线是留在地面，B是去月球。

21A オルファンの抗体

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠

本关的消灭对象是成群的BP。初期敌人全灭后后，铁甲龙的八卦水火姐妹以及阿修罗男爵会出现，同时还会带来几头比较强的机械兽。

本关是水火姐妹该死的一关，熟悉原作情节的玩友都会知道这对百合姐妹的关系，所以理所当然干掉其中一个之后，另一位就会疯狂使用精神。即使你用地图炮将两位一起干掉也不行，另一个必然会在爆炸前HP全恢复的。不过尽管如此这两位的实力依然未够班，我军可以轻松捏掉。至于阿修罗叔婶（暂且这么称呼吧），似乎没有必要研究怎么把他打下来吧……



22A ダブルリバイバル

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，勇机被击坠

本关的敌人是一大群BP系，要注意敌人会有3次增援，分别在右下、左下、左上登场。双胞胎BP登场后，我军要保护他们不被击坠。其实这种保护关有一个很轻松的处理办法可以将失败条件归而惟一，因为任何一关母舰被击沉也都是GAME OVER，所以把那些要保护的对象都丢回母舰就OK了。最后登场的敌方指挥官艾格（エッガ）被击破后会复活一次，但是其能力很一般，很容易就可以干掉。

23A 超电磁合体不能！

胜利条件：敌全灭

败北条件：豹马，健一任意一机被击坠

本关是两位电磁兄弟的情节。两位电磁兄弟消灭初期敌人后会发生情节。敌人会放出妨碍合体的新式武器，电磁兄弟被迫撤退，接着就换我军主力来解决本关。总体来说我军主力部队实力要远高于电磁兄弟，因此可以说情节过后就是我方对敌军蹂躏的开始。

本关新登场的敌人实力比以前的兽士有所强化，但是这种实力提升比起我军的成长差得远。打倒卡莎琳后姜基尔会率领另一批部队在上方增援。同样的，这些敌人除了会消耗我们一些游戏时间之外也就只有增加我方经验值与金钱的价值了。

21B これは「仆たちの战争」だ 前篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

开始后明人自己被敌人围住，我方大部队要过去救援。把敌人打的剩一半的时候左方和下方出现敌人增援，全灭敌人后过关。本关一个有脸的敌人都没有，过关没什么难度。

22B　これは「仆たちの战争」だ　后篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

初期敌人减半后，右上出现敌人增援，元一郎出现。由于击坠元一郎后敌人全部撤退，为了钱和经验当然把他留到最后再打。把这批敌人灭掉之后左下敌人再次增援，全灭这批敌人后过关。

23B　华丽なるル・カイン

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，D-BOY，英治机被击坠

注意基地里的敌人，他们能力很高而且



还有有利地形，准备好再过去。全灭初期敌人后D-BOY撤退，敌人增援左上出现。我方可以占了基地等人过来，俩BOSS随便击破一个另一个就撤退，准备好MAP。干掉这批敌人后敌人再次在右上和右下增援，下一回合英治发动V-MAX。击坠5部敌机后敌人最后一次增援。这时胜利条件变为敌全灭或者母舰脱出。为了钱，经验还有芯片，全灭敌人过关比较好，反正也不难。

24　ベヘモス

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，宗介机被击坠

本关的敌人AS部队，这种对手实力平平，根本对我军构不成威胁。巨大AS贝黑摩斯有超过40000的HP，但是这东西居然最大射程只有4，而且回避能力贫弱得惨不忍睹，完全就是一个巨型靶子。

歼灭了这群不成气候的恐怖分子后波阿赞军会跑出来接着挨打。这次波阿赞军派出了超级耐打的铠兽士，虽然除了能挨打之外毫无优点，但是也够让我军耗神的。论持久战，慢慢处理这些敌人吧。

25　血を分けた恶魔　前篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：豹马，健一任意一机被击坠

本关敌人还是波阿赞军，事实上笔者极端讨厌例如戴姆斯、电磁等等超级系的敌人，这些敌人长得丑不说，还几乎千篇一律没有个性，动辄翻来覆去一群群出现，最可恶的是最近4年的《机战》它们还几乎部部不落的跑出来现眼，实在是……

击破骷髅城后发生剧情，海奈尔王子和健一单挑，由于贝尔冈暗中捣乱害得豹马陪上了一双手，因此豹马撤退，留下健一独自面对敌人的大批援军。不过没关系，一回合后我方主力就会登场。

本关的敌人相当多，除了铠兽士海之外，还有三机编队规模的骷髅城，比前一关更加持久战的持久战。我看机战再这么让这些外星小丑持久战下去就要彻底沦落了，UC都退休了，让这些超级萝卜们也换一批新的有点机械美学的好不好……

26　血を分けた恶魔　后篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，D-BOY，ブルーアース被击坠，敌人指定位置进入

这一关轮到宇宙骑士的情节了。初期敌人是一群拉达姆兽，把这些小怪物处理干净之后就会发生情节，D-BOY跟自己的弟弟跑到没人的地方单挑，我军其他成员则要继续屠杀拉达姆兽。将两批增援全消灭后，D-



BOY会由于超过了30分钟的变身限制时间而变成敌人。成为敌人的D-BOY位置就在我方母舰旁边，击坠他就会GAME OVER。其实完全可以让母舰脱离大部队远远观战，反正凭D-BOY的攻击力想把母舰打下来也够好几个回合的，我方有足够时间把所有拉达姆兽清理干净，然后情节回收这个暴走青年。

27 浮上

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，勇机被击坠

本关一开始会要玩家选择跟随大天使还是机动战舰，只有选择大天使才能得到强袭口红。

强制出场的卡嘉莉能力贫弱，机体也没有经过改造，而本关的初期敌人是运动性很高的SPT，一不留神就会让这位大小姐遭围殴坠落害得我们GAME OVER。由于古拉杜斯军3名指挥官的能力都不强，所以我军主力很容易就可以清场。

古拉杜斯军被赶走后，BP系的敌人又会大批出动，BP系会有三次增援，最后一次中



更是有BOSS角色乔纳森出现。这关整体上来说是考验玩友们SP合理分配以及当时人品的一关，如果RP不足就出门多扶几位老太太过马路，哦，不，直接启动SL就行。过关后还可以得到一架M1。

28 カーテンの向こうで

胜利条件：敌全灭

败北条件：勇机，ネリー机，主角机任意一机被击坠

本关的初期敌人是换了新机体的乔纳森，我方则只有主角和勇两人。乔纳森的运动性高得让人郁闷，考验大家人品的时刻又到了。RP不足就去大街上随便扶几个……哦，不，开动SL吧。

将乔纳森打到半死之后发生原作情节，勇和涅利的机体合二为一吓跑了乔纳森。接着古拉杜斯军登场，这一次他们派出了死鬼队——这四个家伙不但面目可憎而且个性变态，最可恶的是游戏设定里面，明明是SPT却皮糙肉厚攻击力强悍，在此基础上回避能力也依然保持在SPT一流的水平上。但是我方的大部队也会再此刻出现，派出我们的精神病团，哦，不，精神兵团来送他们回古拉杜斯星吧。

29 地狱城の激斗！

胜利条件：敌全灭

败北条件：トゥアハー·デ·ダナン被击坠，宗介、マオ、甲儿、铁也、さやか任意一机被击坠

这次的任务是要去端掉地狱博士的老巢，本关我军有潜水艇“丹努之子”增援，“丹努之子”拥有最大射程达15格的战斧导弹，支援作战能力极佳。敌人方面则是是机械兽与AS的混编部队。

敌方会在第二、第四回合各出现一批增援。两台贝黑摩斯照例除了皮厚外一无是处可以忽略，麻烦在于回避超高又有λ驱动的九龙。

初期敌人全灭后，八卦众的月（这是八卦么？我怎么记得八卦是天地水火风土金木啊？）登场，将他的HP打到50%以下时候会回复一次，此人实力一般，主要是要留神他的地图炮，本作的敌人可是有机会必用地图兵器的。清理掉这头月亮之后阿修罗男爵就会登场，同时会把我军的维纳斯A变成敌人。地狱王的能力比较强，所以我军要先集中火力把它干掉再扫荡残敌。本关结束后宗介便可以使用λ驱动了，战斗力得到大幅度提高。

30 夺われた女神

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，トゥアハー·デ·ダナン被击坠

本关丹努之子被九龙占领，在初期是中立单位，它会主动攻击敌我两军。我们一开始的的目标是保护它不被击沉，因此一开始要全员加速向下突击，以最快速度拦截扎夫特的MS部队。这里的敌人都是一些杂兵，将他

们全灭后泰莎舰长会夺回潜艇控制权，九龙则会和八卦众的雷、地、山一同在左上方的小岛出现。八卦众里面雷实力算是相对比较强的，他的武器攻击力很高，山如其名HP较高，而且还有攻击范围颇大的核导弹，这些都值得我军防备。

敌人全灭后九龙会以10点HP的状态复活，此刻不能打掉他，因为一旦将其击破就会GAME OVER。

此时我方要做的就是让母舰在5回合内抵达左下角的安全区，所以事先做好准备让母舰停在安全位置不远后再全灭敌人比较合理。

31 さだめの楔

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，トゥアハー・デ・ダナン，基拉机被击坠

本关是SEED中的经典情节，将初期敌人全灭后扎夫特高达四人众登场，这些家伙依然只是强一点的杂兵等级。

打倒阿斯兰后会发生原作情节，尼格鲁为了替阿斯兰挡枪而被基拉捏掉。

本关开始丹努之子正式加入，虽然不能搭载但也算是母舰，一旦被击沉可就是GAME OVER，还是让她留在远方支援吧。

本关结束后进入第三次分支，留在原地或者去北美。

32A 怨念の终焉

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠，志雷马被击坠

解决初期敌人后右上出现敌人增援，幽罗帝HP一半的时候会使用一次大根性，干掉她之后志雷马战场脱离。此时原创系敌人出现，击破ジュア・ム后过关，注意他在HP1625以下撤退。



32B 战栗！5人のテッカマン

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠

本关开始前会要求玩家选择雷兹纳的改造，其中强化型的攻击力比较高，可变型则拥有首屈一指的机动力，选哪个就看各位玩家的喜好了。

我方初期只有两个人造宇宙骑士，利用地形与拉达姆周旋吧。3回合后我军主力登场，此时便可以开始扫荡作战了。将杂兵打到所剩无几之后骑士伊比路、战斧、骑枪与长剑会同时登场。宇宙骑士的战斗力不用多讲，大家攒足了精神拍吧。

33 对决！デビルガンダム军团！

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方机被击坠

本关我方的萨夫尔同盟5人组会被敌人团团包围，只要注意别一时大意让我方有角色被围殴打残就好。众多的敌人则正好利用来加气力。尽快让5位扑克战士启动超级模式，将敌人消灭一半后恶魔高达四天王中的天剑绝刀与狮王争霸就会分别在左右两边出现，由于这两个家伙的特点很鲜明，打的时候运用好战术就可以逐一歼灭。

两个天王被打败后后东方不败就会带着恶魔高达登场。要注意：东方不败被打到后，就会和之前的两位天王复活一次，所以大家可别太兴奋把SP用光了，这个时候再哭都来不及。过关后多蒙会换乘神高达，以后便可以使用最强合体技萨夫尔同盟拳了。

34 真实の侵略者

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

在这里要特别说明一下：假如之前全金属系列的BOSS都由宗介干掉的话，本关便可以得到超级可爱的波太君。这部机体会继承ARX-7的改造，HP方面因为基本就是肉体加毛绒，所以相对机器人来说理所当然可以忽略不计，但是它的运动性和体形令绝大多数敌人的命中率也降低到了可以忽略不计的程度。说到底，它最大的价值还是那华丽的战斗

画面，而且用它作战的话将会与全金属的很多敌人有特殊对话出现。尤其是你身边有PPMM的时候，用这家伙作战没准会引起身边MM们的注目……

初期敌人一如既往又多又弱，利用它们来让低等级同伴提高等级，并且增加我军气力好了。战斗到一定程度后，D-BOY的妹妹美雪就会出现，而前两关出现的宇宙骑士四人组也会追踪过来。为了惩罚这些尾行小MM的BT，大家抄着精神拍吧。

35 恸哭の空

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，基拉，英治机被击坠

本关的敌人是扎夫特军，当然基拉也会强制出场（现在的机战强调原著到了令人审美疲劳的程度，糅合能力比起当年的“第N次”系列太贫弱了。）。常规战术将这些MS清理干净，然后就会是原作情节，大天使号上的对话用角色多尔死亡，基拉也会就此失踪。

这段情节之后古拉杜斯军又会毫无道理的在右上角登场添乱，假如想让朱丽亚加入的话就不要击坠她。敌人中需要注意的依然是死鬼队，找队伍里面下手重的，加上精神让他们早些名副其实好了。

36 ボソンジャンプ

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关久违了的机动战舰敌人：木连再次露脸，那些日本农民名字的木星指挥官带着大群的木连人形兵器在登场，对付这群黑铁之城同型机打起来还真要费点工夫。不过这群外星OTAKU说起话来还是很可爱的……

将木连的肉盾魔神们清理干净之后宇宙骑士战斧和骑枪登场，没什么好说的，还是老



样子，用精神配大招送他们回家。

本关过后会有分支选择，去阿拉斯加或者接受和平协议。

37A 舞い降りる剑

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，敌人进入目标地点

SEED剧情，Freedom加入的一话。一开始防卫目标地点，要把战力分散开，因为防卫的地区很大。初期敌人剩8机的时候敌人出现第三势力增援，注意フ－・ル－HP5000以下撤退。全灭这批敌人后下方敌人再次增援，然后在4回合之类大天使到达指定地点即可过关。

37B “故乡”と呼べる场所

胜利条件：アキト机到达目标地点

败北条件：我方机被击坠，4回合经过

本关一开始要求明人在4回合内到达基地，当然，直接把敌人全灭一样可以满足胜利条件。联合军的强袭短刀就是一群标准杂兵，还是把他们收拾干净更加合算一些。

完成初期任务母舰发进后，波阿赞军又会阴魂不散地出现，同时我方的萨夫尔同盟以及志雷马也会赶来增援。面对我军如狼似虎的精锐部队，波阿赞军的兽士们也只有被猎杀、剥皮、烹饪的下场。把这群不开眼的外星动物模型统统干掉之后原创敌人就会登场，我方大可全员固守基地打阵地战，利用基地的有利地形给对方迎头痛击。



38 道を选ぶとき

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，多蒙，主角机被击坠

本关是SEED的情节奥布攻防战。本关要

面对的敌人是一波又一波的强袭短刀，外带联合三小强以及美少女战士安雷碧（都是药物强化人）。假如想得到安雷碧的话这关便不要击坠她。而我方也会有暴风与正义高达相继增援。三小强中任意一个HP掉到10%以下，三人便会同时撤退，想要强化芯片的话就把他们都打到一定程度后再用地图炮全体抹杀好了。联合军撤退后原创敌人又不知从哪里钻出来，我方则有进化后的D-BOY增援。将敌方大将击破后他会与主角单挑，最终两败俱伤。

39 消えない灯火、消える命

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，断空我被击坠

本关的敌人依然是无穷无尽的联合军，我方初期成员中的巴尔扎克·阿西莫夫没有改造，安全起见还是不要让他上到前线比较好。敌人消灭过半后三小强出现，我方则会得到乘坐新专用机的主角增援，断空我也会在



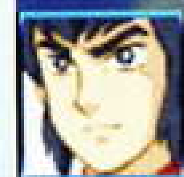

这关与阿兰的黑鹰合体强化为最终断空我，不但战斗力上升还获得了脱皮的机能。这次联合军的磕药三小强不会集体开溜了，一个一个把他们收拾掉就行。

40 すれ違う运命

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，健一机被击坠

这一关要与波阿赞军决战了，想到以后就可以不用再见到那些讨厌的兽士就让人兴奋不已，修改！快速攻略！（被拍倒，"认真玩，不许回头都写成本关无难度！"）由于是波阿赞军本部基地，敌人依然是那群是没完没了的血牛军团，而且增援也是一批接一批。海奈尔驾驶的守护神高多尔还是比较难缠的，战斗的时候需要注意随时让前线受损的机体回撤修理。海奈尔脚下的地形有回复效果，为

了能够赢得轻松些，我们可以先清理掉杂兵，然后把他引下来再围殴。

41 泪の兄弟拳！东方不败晓に死す

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，多蒙机被击坠

这次是与恶魔高达军团的决战，最近的机战每到这类决战关敌人就都会海一样的多，本关也是漫山遍野都是死亡兵团，大家慢慢打，甭着急，正好用来攒气力了。由于莉茵会在战斗途中登场，所以我方需要先把下方的天剑绝刀收拾掉并留下部队援护，免得莉茵一登场便陷入重围直接被KO就丢人了。

此外，假如38关没有击破安雷碧的话，本关就可以用莉茵说得她再击破，这样过关后便可以令安雷碧加入。至于东方老师，他还是一如既往地强悍，负责对付他的首选当然还是我方的精神兵团。本关过后将会是东方老师那著名的血染东方一片红，本作似乎没有任何办法令老师加入，遗憾啊。

42 その男の狂气

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

本关又是要面对大批杂七杂八的敌人，由于敌人实力并非不堪一击，大家还是集中兵力逐个击破为妙。

击沉三艘敌军战舰后死鬼队就会登场，此后断空我的死对头夏皮罗也会在本关登场。

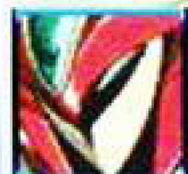
本关的要点就是要集中优势兵力消灭敌人的威胁性力量，而且对地形的利用也很重要。只要稳扎稳打，这一关算不上难。

43 Darkside Of The Moon

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，D-BOY被击坠

本关初期敌人是原创系，总的来说就是

打阵地战慢慢来跟敌人消耗，电脑的AI肯定没有人操作的好，所以相信玩到这里的玩家不会感到困难。原创敌人全灭后拉达姆就会登场，超进化形态的伊比路也会一同出现。假如34话和36话登场的敌方宇宙骑士全部用D-BOY干掉的话，美雪便会在过关后加入。D-BOY兄妹的合体技攻击力强大，是以后用来对付BOSS的好武器。过关选择分支出现，讨伐拉达姆怪兽还是去和平交涉。

44A　螺旋の邂逅

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，基拉，穆，迪亚哥机被击坠

本关又是SEED剧情。击破两架敌机后面具男N号和伊扎克就会出现，接着会发生情节，这两位与我方的基拉、穆、迪亚哥都会脱离战场。此后就是没完没了的情节，基本上每击破一两架敌机便会触发一段对话，其实说的就是调和人的由来、基拉的特殊身份以及面具男变态的内心抒发等等废话，看这里的废话还不如去看种子高达原作。没有耐心就R+A迅速切过吧。

将初期的敌人全部消灭后，联合与扎夫特的主力会从两面出现并夹击我军，不过敌人当中并没有什么特别值得防范的对象，我军大可坐在卫星上慢慢屠杀过来送死的敌人。

45A　暗と死の运命

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，D-BOY，バルザック机被击坠

本关是与拉达姆的决战。本关共分三个阶段，最开始就会看到巴尔扎克·阿西莫夫同志与骑士长剑同归于尽的情节，接着D-BOY会与伊比路单挑，我军主力清掉挡路的敌人后便可去支援D-BOY，打倒伊比路后就会进入最终战。最终战面对的敌人是骑士欧米伽，但是这个家伙虽然在原作里面强大，可惜我们这里有各路人马，他针对D-BOY的优势反而成了他面对我方全军时候的最大弱点——相对其它宇宙骑士他的回避力完全未够班啊！于是乎在这个最终战里随随便便我们就可以清理掉拉达姆老巢。

44B　どこにでもある“正义”

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

抚子和木连谈判，九十九被暗杀（当然，满足一定条件是他可以不死的）。第二回合左上出现敌人增援，当敌人总数低于12的时候在地图下面出现第二批增援，然后全灭敌人过关。顺便可以见识一下新抚子的威力，一炮全灭敌人。



45B　たった一つの“冴えたやり方”

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，断空我被击坠

初期兵分两路攻击敌人，源八郎和三郎太HP1650以下，元一朗HP1870以下会撤退，而且这三个家伙任意一机被击破其他俩也会撤退，老办法，MAP准备。初期敌人全灭后ル·カイン带着人出现，他HP6300会撤退，要注意。

46　破灭への扉

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，核弹到达指定地点

本关开始时会得到自由与正义的流星装备。装备上这东西之后的自由与正义就如同以往的GP-03D一样火力十足，而且一下子就是两台可以提供强大的火力支援了。

初期目的是阻止联合的和平创造者部队——核导弹到达卫星，本关中扎夫特军是友军，可以不用管他们。初期核弹消灭后会在右

上角出现另一批敌人，我方要做的仍然是阻止他们到达卫星，可以让一些机动力高的单位去迎击。需要注意的是搭载核弹的梅比乌斯被击破后核弹会留在原地还需要再把核弹也打掉。由于要保卫的卫星在地图上就一个地形单位，所以我军根本可以很轻松地在卫星上站满人叫核弹无奈地围着我们郁闷……

核弹全灭后原创敌人会登场添乱，我方则以不变应万变，我们就是赖在卫星上不动了，看你们能咋地……对付原创系敌人的方法还是常规阵地战，敌人并不难对付。然后最后一个分支选择出现，留在宇宙还是回地球。

47A　终末の光　前篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

看来这一串关都要以SEED情节为主线了。本关仍然是扎夫特与联合军的混战，我军喜欢先打哪边都可以。双方在受到一定损失后都会增援一次，相对而言联合军的增援比



较强。从占据有利地形的角度考虑可以先消灭扎夫特军，这样就可以占据雅金·杜维基地，并且利用地利迎击联合军。由于是前奏，所以根本没有什么特别的事情发生，基本就是屠杀杂兵的无聊过程。

48A　终末の光　後篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，核弹和ピースメイカー队到达指定地点，基拉机被击坠

到本关SEED的情节终于要结束了。由于被创世纪炮抹杀了大部分主力，发狂的阿斯莱尔理事集结了全部核打击部队企图攻击卫星。本关同样要拦截核弹，而且在本关里扎夫特军也是敌军，这就令我方遇到了腹背受敌的境遇。由于核弹的自爆攻击是无法闪避的，所以一定要注意不要让母舰孤军深入惨遭GAME OVER。

击破主天使号之后发生原作情节，穆为大天使挡炮，接着在阳电子炮的闪光中诈死。随后面具男N号就会驾驶HP高达100000的神尊高达出来捣乱，而刚从神经病阿斯莱尔理事的魔爪中逃脱的芙蕾又遇上了这个神经病而终于不幸而死掉。这个故事告诉我们，好孩子一定要离那些精神不正常的怪叔叔远一点……

这次登场的面具男总算有点BOSS的样子了，只不过此刻的我军也早就有见神杀神见佛杀佛的强横实力，因此他的命运只能是生得愚蠢，死得郁闷。



47B　动く山脉

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被击沉，ヒメ机击沉，勇，ナッキィ，カント机击沉

初期敌人全是高回避的回归者，不加必中和集中的话比较棘手，因此派遣有必中的机体上去对付敌人，其 余机体全向左下方移动，勇，ナッキィ，カント3人则前往地图中央。在全灭初期敌人后，第3方敌人会出 现在左下方，而此时需要勇等3人移动到地图中央的指定位置，4 回合内没移动到的话便会GAME OVER。当勇等3人全部就位后，回归者增援从左右两边出现，比玛也出现在地图上方，以比玛的能力，加个集中后 基本没人能打中，剩下就慢慢扫荡敌人赚取花花银子，不过要注意那几个将军的攻击，带有特殊效果的。

48B　飞翔

胜利条件：　敌全灭

失败条件：我方战舰被击沉，勇机被击沉

2方敌人是互相进攻的，走太慢的话，经验和金钱就白白流失了……右边是高回避高




命中的回归者，左边是皮厚肉粗打不中人的暗黑大将军一行。因此，我方应派遣有集中的几机真实系，如勇，比玛等人去解决回归者，剩下的超级系一行去招呼大将军。注意当干掉バロンズゥ后，クインシィ会带着部队出现在正下 方，而打倒无敌要塞デモニカ后，暗黑大将军也会出现，HP和攻击力都很惊人。推荐留下无敌要塞デモニカ不要攻击，解决掉回归者一行人后再与之算账。当クインシィ被打倒后，ハイパーバロンズゥ会出现在右上方，实力同样惊人，加了必中，必闪再冲上去比较好……最后别忘记留下几个热血招呼暗黑大将军，人家也怪可怜的，都被无视了好多回合……

49 憎悪の果て

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，基拉机被击坠

本关又是大决战类型的关，一开始古拉杜斯军和木连会联手进攻，古拉杜斯军所有非大众脸的角色全都会登场。随后木连三人组也登场作为友军支援，但由于位置问题基本帮不上我军什么忙。古拉杜斯军与木连军被全灭后面具男会再次登场，然后他就可以再一次诅咒自己的命运多桀，上一关好好死了算了，结果非要跑出来再被我们蹂躏一次。

50 百亿の夜と千亿の暗

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠

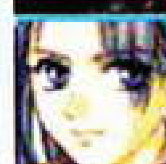
本关的敌人是原创系，敌人的BOSS实力没有什么长进，以玩家现在的实力应该可以轻松干掉。击破敌BOSS后，原创系的大BOSS终于登场，作为最终BOSS的这家伙实力不弱，最好做好充分的准备后再与其交战。相信大家有了多年的机战经验，对付这位BOSS还是不成问题的。

51 冷たい世界 前篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，主角机被击坠

本关是基地内的迷宫战，敌人的编队很有规律，而我军也正好按部就班的一批批消灭它们就可以了。敌方BOSS登场后要求10回合内过关，这基本上不会成为大问题。

52 冷たい世界 后篇

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方战舰被击坠，主角机被击坠

终于到最后一关了，先把周围的杂兵清一清增加气力，然后集中攻击最终BOSS。把他打倒一次后他会再次复活，这一次会有150000HP，继续攻击将他的HP打到一半后就会发生情节，我方要将周围4个能量收集器都打掉后才能干掉最终BOSS。由于这位BOSS同志实在太懒，从来就不知道移动，所以我们可以将4个收集器全部消灭后悠闲地在他射程外休整完毕，顺便看个电视洗个澡吃个下午茶，之后再大摇大摆走到他的面前集中全力将其干掉。这样我们就轻松迎来的大结局。总的来说本作AI的确有所提高，可惜总BOSS却有点傻……



奖励游戏：

本作有51个奖励游戏，通过后可以获得金钱和芯片奖励。

1 奖品：カートリッジ
奖金：3000
さやか向右移动两格到山上，防御即可。

2 奖品：プロペラントタンク
奖金：3000
コン·バトラーV向左移动4格，把指定位置的最下面一个占据即可。

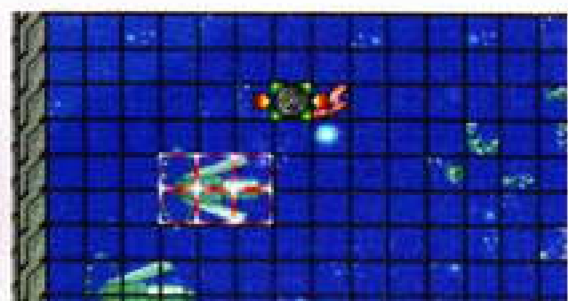
3 奖品：リペアキット
奖金：3000
レイズナー向右移动攻击右方的敌机即可。

4 奖品：非常食
奖金：3000
甲儿向左移动4格，用最后一个武器攻击敌人，然后さやか机移动到指定位置即可。

5 奖品：防御能力+5
奖金：5000
リョーコ向左上移动到卫星上，然后攻击。然后アキト攻击敌人即可。

6 奖品：命中能力+5
奖金：5000
用最后一个武器攻击最下面一个敌人即可。

7 奖品：技量能力+5
奖金：5000



我方两机移动到图中位置即可。

8 奖品：回避能力+5
奖金：5000
さやか向下移动两格用最后一个武器攻击敌人，然后甲儿向下移动攻击敌人即可。

9 奖品：高性能OS
奖金：5000
甲儿向左移动后用攻击力为2200的武器攻击敌人，然后さやか向上移动用最后一招攻击敌人即可。

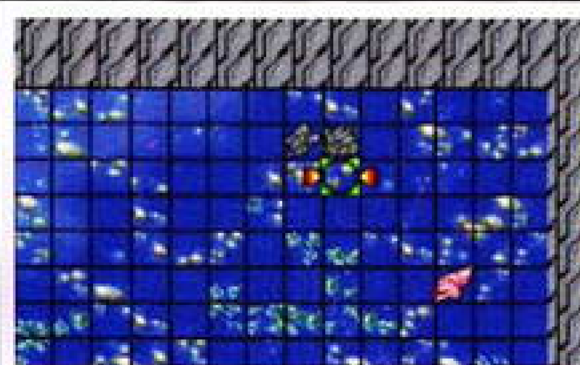
10 奖品：底力+1
奖金：7000
豹马使用气合和加速两个精神，然后用ツインライサー攻击下方敌机即可。

11 奖品：マルチロックオンSYS
奖金：7000
如图，利用援护攻击攻击中间的敌人，然后ガイ冲进基地即可。

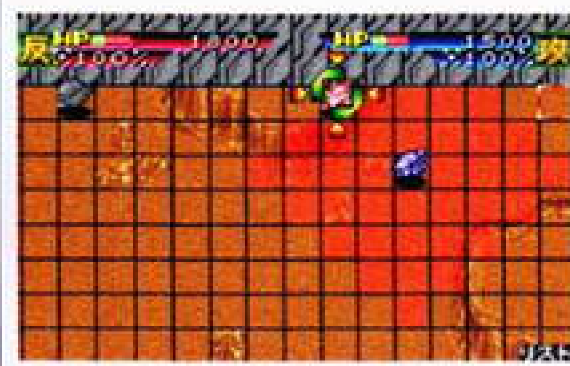


12 奖品：高性能スラスター
奖金：7000
リョーコ使用气合，然后向右上移动用最后一招攻击敌人即可。

13 奖品：アポジモーター
奖金：7000
如图，我方两机移动到图示位置即可。



14 奖品：高性能レーダー
奖金：7000
如图，レイズナー使用加速移动到指定位置攻击敌人，第二回合到底指定位置即可。



15 奖品：対ビームコーティングM
奖金：10000
首先D－BOY向右移动一格，利用ムウ的援护攻击击破水面上那部敌机。然后キラ使用加速向左移动后用最后一招攻击另一部敌机，最后ムウ向左移动击破敌机即可。

16 奖品：ENチップ
奖金：10000
如图，アカツキ使用加速狙击，豹马使用加速突击，移动到图示位置分别攻击那个敌人即可。



17 奖品：超合金Z
奖金：10000
如图所示，4部机移动到图中位置，并攻击上下两部敌机即可。



18 奖品：コンボ +1
奖金：10000
首先アカツキ用狙击干掉他射程内的敌人，然后イズミ击破ヒカル下方的敌人，接着ヒカル移动到リョーコ身边利用援护击破敌人，随后リョーコ移动到アキト身边，同样用援护击破敌人，最后アキト到达指定位置即可。

19 奖品：援护攻击 +1
奖金：10000
イズミ使用直击，击破キラ正前方的敌人，然后先叫ヒ



カル攻击クルーゼ，最后キラ击破クルーゼ即可。

20 奖品：カウンター
奖金：15000
如图所示，美久使用加速移动到图中位置即可。



21 奖品：ヒット＆アウェイ
奖金：15000

ムウ移动到キラ身边换装，然后STRIKE换装成空战型，下一回合到达指定位置即可。

22 奖品：防御能力 +15
奖金：15000
先叫マオ用最后一招攻击中间的敌人，随后クルッ用同样的招数击破中间的敌人，随后移动到指定位置即可。

23 奖品：命中能力 +15
奖金：15000
依次让ユウ、キラ和マオ使用combo武器攻击敌人。注意要让ユウ攻击最左边的，キラ攻击最下面的。

2 奖品：格斗能力 +15
奖金：15000
宗介使用热血，移动到マオ下面击破目标上方的机体，然后其他两人热血＋合体技击破目标即可。

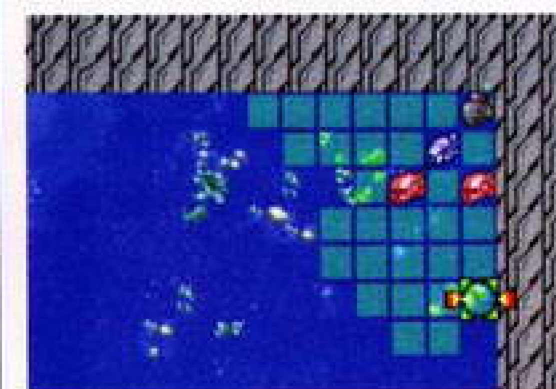
25 奖品：技量能力 +15
奖金：20000
如图所示，叫エイジ移动到图示位置，下回合到达指定地点即可。



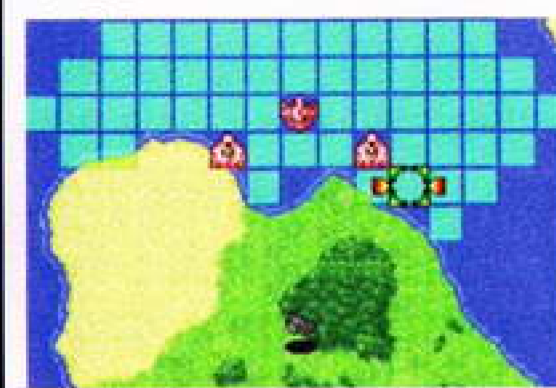
26 奖品：技量能力 +15
奖金：20000　　图10
如图，甲儿移动到图示位置，然后用攻击力最低的武器攻击敌人。然后敌人攻击的时候也要用攻击力最低的武器反击，这样第二回合刚好可以达成条件。



27 奖品：回避能力 +15
奖金：20000
マオ用热血斗志铁壁，然后移动到图示位置击破最下面的敌人，然后敌人攻击时候用最后一招反击即可。



28 奖品：初期气力 +5
奖金：20000
如图，叫エイジ移动到图示位置，然后ロアン跟过去修理，敌人攻击选择防御即可。



29 奖品：A－アダプター
奖金：20000
使用两次气合，铁壁，热血，斗志，然后攻击右上敌人，然后一直用最强武器反击即可。

30 奖品：底力 +3
奖金：30000
用ひらめき，狙击，斗志，然后向下移动两格干掉上方离我方最近的机体即可。

31 奖品：ラミネート装甲
奖金：30000

如图，テッサ使用加速，不屈，ひらぬき后移动到图示位置，然后カガリ移动到テッサ的左侧修理。然后反击三次后，俩人击破剩余两部敌机即可。

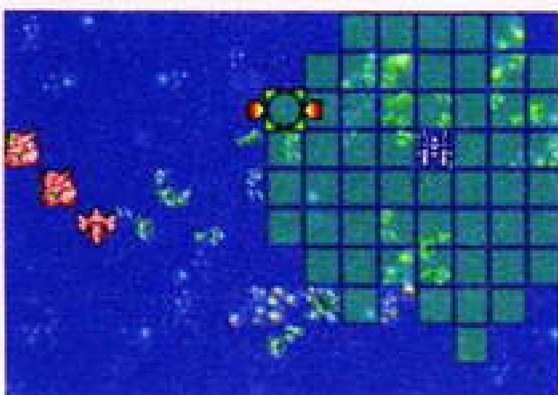


32 奖品：援护防御+3
奖金：30000

さやか使用ひらめき移动到甲儿右侧，利用援护击破中间的敌人，注意甲儿要用第一个武器援护。然后甲儿用不屈移动到最下面，然后遇到攻击全部选择防御即可。

33 奖品：メガブースター
奖金：30000

如图，第一回合两人移动到图示位置，さやか攻击右侧敌人。敌人攻击时全部反击，第二回合时甲儿利用さやか的援护干掉左边敌人，最后击破右边敌人过关。



34 奖品：援护攻击+3
奖金：30000

如图所示，第一回合キラ回到大天使，然后大天使移动到图示位置。第二回合大天使移动到最左则，然后STRIKE



换装成空战型发进到指定位置即可。

35 奖品：コンボ+3
奖金：40000

ユウ气合两次并使用ひらめき，移动到最左侧攻击随便一个敌人。第二回合除了对刚才攻击的敌人进行反击外其他全部防御，然后移动到指定位置即可。

36 奖品：初期气力+10
奖金：40000

アキト用觉醒和ひらめき移动到ヒカル上面，利用援护攻击敌人。然后リョーコ移动到イズミ上面同样利用援护攻击敌人。然后ヒカル和イズミ移动到殖民卫星范围内攻击敌人即可。

37 奖品：超高性能OS
奖金：40000

甲儿向上移动两格然后待机。第二回合除了最后一个敌人的攻击选防御其他全部按默认的来，第二回合使用铁壁攻击最右边敌人即可。

38 奖品：高性能照准器
奖金：40000

キラ用热血，觉醒，ひらめき移动到カガリ上面攻击カガリ右方两格处敌人，然后カガリ分离，使用热血+combo武器攻击敌人即可。

39 奖品：バリアL发生装置
奖金：40000

カガリ降到水里，使用不屈，ムウ用不屈另外两次气合，然后移动到图示位置。敌人攻击时候全部防御。第二回合ムウ补给，然后カガリ升空移动到指定位置即可。

40 奖品：超大型マガジン
奖金：50000

全员觉醒。然后抚子用加速，对元一郎用两次脱力，两次气合，热血，突击，移动到アキト右侧两格处击破上方敌人。然后アキト回母舰。然后抚子用加速，热血，觉醒移动到最左侧击破左方的敌人，这时叫キラ回母舰。ミナト对抚子用4次献身，然后アキト换装成月面型，キラ换装成炮击型。キラ觉醒后移动到元一郎右侧两格处，然后アキト使用觉醒，移动到キラ上方利用援护攻击元一郎。接着叫抚子移动到アキト左侧攻击元一郎。然后キラ攻击，最后アキト击破元一郎过关。

41 奖品：パワーエクステンダー
奖金：50000

マオ使用热血击破大天使下方敌人，ロアン使用热血击破大天使右方敌人，并且移动到大天使内。交代完毕后大天使加速向下，然后用再动，最后大天使使用爱，4次气合，突击击破拦路的敌人，最后クルツ移动到指定地点即可。

42 奖品：リフターモジュール
奖金：50000

アキト移动到リョーコ上方攻击左下的敌人，接着用ヒカル移动到リョーコ下方

击坠左上的敌人;然后叫イズミ移动到リョーコ左方攻击右边的敌人,再用リョーコ击坠它,最后让ユリカ移动到最左方的位置。敌人回合全部反击。第二回合先叫ユリカ移动到ヒカル下方击坠最下方的敌人,然后用イズミ击坠左方敌人,再用リョーコ攻击最近的敌人,最后叫剩下的俩人击破敌人即可。

43 奖品:オールレンジレーダー
奖金:50000
ブレード降到地面上使用觉醒和ペガス合体。然后使用觉醒,加速,狙击后向上移动击破敌机。使用两次脱力和加速,分离,叫ペガス补给,最后叫ブレード击破敌人即可。

44 奖品:超合金ニューZα
奖金:50000
豹马用两次根性,ひらめき,加速移动到最右边攻击右边的敌人,接着叫ノアル用加速,热血,ひらめき也攻击这个敌人,最后ロアン用热血击破此敌人并移动到豹马右边。敌方行动时候全部防御,能援护防御就援护防御,第二回合两次修理后过关。

45 奖品:ENギガチップ
奖金:70000
断空我用两次气合,加速,铁壁,斗志,移动到左边敌人右下一格处击破它。然后是断空我再动,加速移动到指定位置左上处。接下来マサト用4次气合,美久用觉醒和加速移动到最上面击坠左上方敌人,然后接着加速,觉醒到右上敌人上面三格处击破敌机,接着加速到右上方敌人左侧击破右一上二的敌人。然后アキ用爱和三次献身后击破右下敌人。敌人行动时全部反击。第二回合美久加速移动到断空我右侧攻击下一右三的敌人,断空我用激励,ひらめき,再对マサト用再动。然后マサト放map,最后断空我击破最后一个敌人过关。

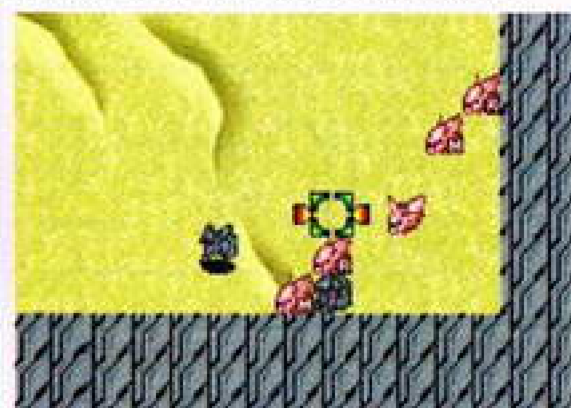
46 奖品:S-アダプター
奖金:70000
甲儿用能降低敌人装甲的武器攻击,ムウ分离后对敌人进行攻击,最后宗介击破敌机即可。

47 奖品:オーガニック·ビット
奖金:70000
先叫ラッゼ移动到ユウ上面攻击右边的敌机,然后比玛移动到ユウ左边击破那部敌机。然后叫ユウ移动到比玛下左一格处。敌方行动时默认行动即可。第二回合先叫ラッゼ移动到ユウ下面攻击エッガ,接着叫比玛移动到ユウ上面用攻击力最低的武器攻击エッガ,ユウ援护的时候也要用攻击力最小的武器。最后用合体技击破敌机。

48 奖品:ソーラーセイル
奖金:70000
キラ加速,觉醒后移动到比玛上面用combo武器攻击右边的敌人,然后ロール对比玛献身一次,对キラ献身三次。接下来比玛对キラ激励两次,キラ使用觉醒,热血。下面叫ローリィ使用热血后移动到三个敌人的右边,用combo武器击破キラ右侧的敌人。然后カガリ觉醒,移动到キラ身边换装,再觉醒一次,使用不屈移动到比玛右侧攻击水里的敌人。比玛降到地面,移动到キラ右边攻击水里的敌人,ムウ热血,不屈移动到カガリ右侧击破水里的敌机,最后キラ两次MAP搞定收工。

49 奖品:超高性能电子头脑
奖金:70000
豹马使用两次气合,突击,直击,热血,加速(SP不够就献身),然后移动到左下敌人的左侧击破左上敌人,健一那边用加速占住右上位置即可。

50 奖品:精神力+20
奖金:90000
如图,两机加速后移动到指定位置,断空我要降到地面上,以后敌人的攻击全部用攻击力最小的武器反击即可。



51 奖品:SP消费-30%
奖金:90000
开始断空我用4次气合,热血,斗;超电磁用热血,斗志,气合,加速;ノアル用热血和突击;アキ用爱;バルザック用不屈。叫ノアル移动到超电磁下方攻击左4下1的敌人,然后断空我用MAP全灭下一列的敌人。接着断空我再动,アキ移动到断空我下面攻击左上敌人,断空我热血后移动到下面两个敌人的上一格用combo武器攻击,再次再动断空我,分离,用アラン的援护攻击击破下面敌机,左上敌机由アラン击破,最后叫健一和バルザック击破最后一架敌机。

后继机体

テッカマン→テッカマン＋ペガス
マジンガー→カイザー
シャイニング→ゴッド
主角机→后续机
レイズナー→レイズナーmk2
ARX-7 アーバレスト→ボン太くん
ユウ・ブレン→ネリー・ブレン
ダンクーガ→ファイナルダンクーガ



合体攻击

合体攻击的好处在于，它能无视敌人的援护防御对目标机体造成伤害，对付簇拥在一起互相进行援护的敌人会有很好的效果。在本作中，只有使用合体攻击的那台机体的改造度会反映在合体攻击力上，即便参与合体攻击的另一方完全没有改造过武器，也不会对攻击力有影响，所以我们只需要优先改造其中一台机体的武器便可。

レイズナーフォーメーション（P）
レイズナー＋ベイブル＋バルディ
攻击力：7830
ダブルゲキガンフレア（P）
エステバリスOG/陆战/空战アキト
エステバリスOG/陆战/空战ガイ
攻击力：6770
ガンガーフォーメーション
エステバリス炮战/月面アキト
エステバリス炮战/月面ガイ
攻击力：6630
フォーメーションアタック射（P）
エステバリスOG/陆战/空战イズミ
エステバリスOG/陆战/空战リョーコ
エステバリスOG/陆战/空战ヒカル
攻击力：7100
フォーメーションアタック格（P）
エステバリスOG/陆战/空战イズミ
エステバリスOG/陆战/空战リョーコ
エステバリスOG/陆战/空战ヒカル
攻击力：5900
フォーメーションアタック（P）
エステバリス炮战/月面イズミ
エステバリス炮战/月面リョーコ
エステバリス炮战/月面ヒカル
攻击力：6850
ラブラブゴッドフィンガー（P）
ゴッドガンダムH
ライジングガンダム
攻击力：7470
ラブラブ石破天惊拳（P）
ゴッドガンダムH
ライジングガンダム
攻击力：8310

ダブルゴッドフィンガー（P）
ゴッドガンダムH
ノーベルガンダム
攻击力：7470
グラビトン蝴蝶剑ハンマー（P）
ボルトガンダムS
ドラゴンガンダムS
攻击力：7330
ローゼスマグナムハリケーン
ガンダムローズS
ガンダムマックスターS
攻击力：7190
シャッフル同盟拳（P）
ゴッドガンダムH
ガンダムローズS
ガンダムマックスターS
ボルトガンダムS
ドラゴンガンダムS
攻击力：9190
コンビネーション・アサルト
フリーダムガンダム
ジャスティスガンダム
攻击力：7130
コンビネーション・ソード（P）
フリーダムガンダム（M）
ジャスティスガンダム（M）
攻击力：7550
ウルズ・ストライク（P）
ARX-7 アーバレスト
M9 ガーンズバック（クルツ）
M9 ガーンズバック（マオ）
攻击力：6350
グランダッシャ天空剑（P）
ボルテスV＋コン・バトラー
攻击力：7410

超电磁スピンVの字斩り（P）
ボルテスV＋コン・バトラー
攻击力：8110
ダブルロケットパンチ（P）
マジンカイザー
グレードマシンガー
攻击力：6710
ダブルマジンガーブレード（P）
マジンカイザー＋グレードマシンガー
攻击力：7220
ダブルバーニングファイヤー（P）
マジンカイザー＋グレードマシンガー
攻击力：8250
ダブル・ボルテッカ
ブラスターテッカマンブレード＋ペガス
テッカマンレイピア
攻击力：9350
Wフェミニオン炮
ソルテッカマン1号机改
ソルテッカマン2号机
攻击力：6550
Cエクステンション
ユウ・ブレン＋ヒメ・ブレン
攻击力：7030
Cエクステンション
ネリー・ブレン＋ヒメ・ブレン
攻击力：7450
Cエクステンション
イイコ・バロンズゥ＋バロンズゥ
攻击力：7450
Cエクステンション
有恋人同士关系的二人
攻击力：7030

隐藏机体

Xエステバリス——31话选择抚子路线，第32话入手

凯及九十九生存——第20话分歧选择抚子，第44话选择和平交涉路线。

IWSP——第10话选择大天使路线，第36话选择大天使路线后第38话后入手

M1 Astary及Strike追加武器——38话过后由カガリ驾驶M1 Astary或Strike的任意一种换装即可增加新武器

グレートゼオライマー——所有路线全部选和志雷马有关的，这个系列的所有BOSS用志雷马击破，并且除非强制出击，不能派它上场（最后一个条件不知道是否必要）

バルザック的生还

44话的分歧选择讨伐拉达姆，45话中用他击破ソード，过关后加入

テッカマンレイピア＋美雪——34话由D-BOY击破エビル，36话D-BOY击破アックス。然后43话结束后入手。

阿莲比——38话击破除她之外的所有敌机。在41话用玲说的后击坠，过关加入。

ジュリア——第20话说得???，第26及35话最后击破她，第39话加入，与ゲイル互斥。

ゲイル先 ——第3话和第4话用レイズナー说得ゲイル，第4话选择赞成，第10话选择大天使路线，第14话让レイズナー与他交战，第34话入手。与ジュリア互斥

レイズナーMK-II(强化型)——31话后分支选择分支，去北美后可以选择是强化レイズナー或者得到MKII，2选一

波太君——由宗介击破所有全金属狂潮系列的BOSS，34话入手

赚钱关卡推荐——17话

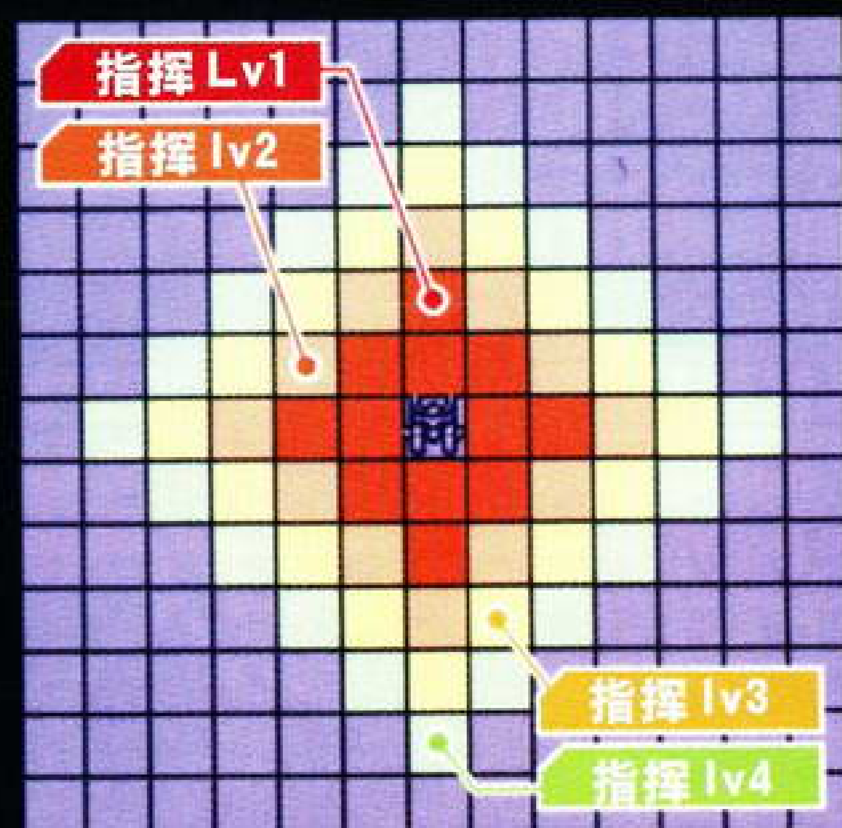
在序盘中，能拥有大量资金会让以后的战斗变得轻松。笔者在此推荐第17话，使用ゼオライマー配合“激励”、“祝福”、“信赖”、“友情”等精神，单骑进入敌群，待气力足够就用地图炮清场，一次能获得15、6万的金钱，且此关失败方法容易达成，适合反复重打。

多周目继承问题：多周目时继承金钱，注目系统，但是不继承芯片和等级。

隐藏的主角机：三部主角机都选择一遍后，4周目的时候可以选择隐藏的主角机。

关于“指挥”

カルヴィナ、マリュー、ナタル、ムウ、ユリカ、リョコ可以修得“指挥”这项特殊能力。处在该技能持有者周围的我方单位，命中率、回避率都会上升。“指挥”的技能有等级上的差别，不同等级所能覆盖的具体范围请参见右图。



关于信赖补正

当把光标移动到我方某些单位上时，其他机体会显示出心形和白色圆形标记，分别代表该机体和其余机体的爱情度和友情度。将两个拥有爱情度或友情度的单位邻接，就能得到命中率和回避率的加成，我们称之为“信赖补正”。发动“信赖补正”时，相关单位的命中率和回避率都能得到15%的加成。能够发动该技能的人物见右图。



文 太阳黑子工作室 全能的调停者　编 雷伊

无论是在日本还是国内都大受欢迎的"《逆转裁判》系列"终于在NDS上登场了。虽然本作只是在GBA版第一作的基础上加入了一个新的章节，但却依然受到了广大玩家的追捧，游戏的首周销量将近6万5000套，比起之前系列其他几款全新作品的首周销量来说也毫不逊色。这次第一时间为大家献上完全对应本作日文和英文版的完全攻略，而第五话的"法庭实录"将从下辑开始连载，敬请期待。



NDS

逆转裁判 新生的逆转

◆Capcom◆AVG◆2005年9月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

逆转裁判 苏る逆转

操作说明

法庭部分	
十字键	选择各项选择肢/前后阅览证词
A键	决定/按过对话
B键	取消/高速按过对话
X键	确定要出示的证物
Y键	按住后可以使用麦克风
L键	询问证人
R键	对证人出示证物 打开和切换法庭记录
START	中断游戏，存盘
SELECT	不使用

侦探部分	
十字键	选择各项选择肢
A键	决定/按过对话
B键	取消/高速按过对话
X键	确定要出示的证物
Y键	按住后可以使用麦克风
L键	切换场景画面
R键	打开和切换法庭记录
START	中断游戏，存盘
SELECT	不使用

注意事项

如果同时按住B键和R键来启动游戏的话，在进入游戏时就会有是否要初期化的询问，如果选择"はい"那么游戏的记录就会全部删除。平时粗心的玩家要特别注意，不要手快选错了那可就追悔莫及了。





科学搜查

科学搜查是这次《新生的逆转》第五话中新加入的系统，主要分为三个方面，分别是证物3D化、鲁米诺反应和指纹检测。下面我们依次来看看这三项新要素的相关操作过程。



证物3D化

只要在证物菜单中选择“详细”就可以进入全3D的证物调查画面。在这个画面中，玩家可以从各个角度来观察手中的证物，其中画面左侧的调节装置是用来调整证物大小的，而右边和下方的旋钮则用来调整观察的角度。如果发现可疑的地方，玩家可以直接用触控笔点击该处来进行确认。

鲁米诺反应

一些案发现场中无法用肉眼观测到的血迹在喷洒过鲁米诺试剂后就会现出原形。鲁米诺试剂的使用方面相当简单，获得该物品后玩家只需在侦探部分按X键就可以进入使用画面，这样下屏就会变成红色，直接用触控笔点击下屏的各个位置就可以开始喷洒了。



指纹检测

从御剑处得到指纹检出用具后可以对场景中可疑的指纹进行检测。玩家首先要选中一个想调查的指头，然后轻轻用触控笔点击下屏来喷洒铝粉，在喷洒的过程中要注意均匀，如果洒得不均匀或者分量不足的话检测就有失败的可能。洒完铝粉后对准麦克风吹气可以将多余的铝粉吹掉，这样就可以检测到清晰的指纹了。



麦克风的使用

本作在法庭上询问证人或向证人出示证物时都可以用麦克风来操作。当询问或出示证物时，下屏幕的上方就会有专门的提示字样，此时只要按住Y键，就可以对着麦克风喊出提示字样来声控操作了。当然，如果不习惯这种控制方式的玩家也可以和GBA版原作一样通过按键来操作。



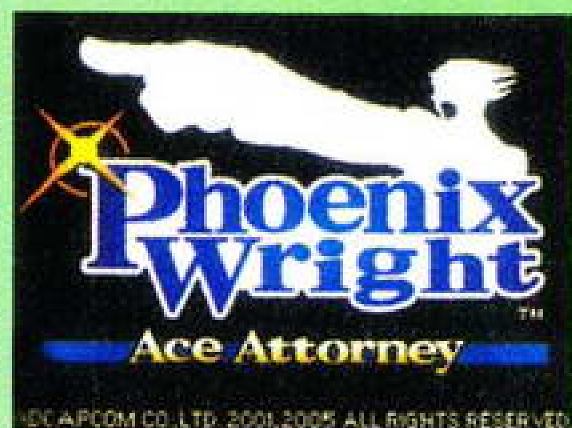


与GBA版联动

只要拥有GBA版的《逆转裁判》一代并将其插入NDS，在启动NDS版《逆转裁判 新生的逆转》时画面中就会有专门的提示字样，此时只要选择“はい”就可以让游戏中的五个章节一次性全部出现，对于已经玩过GBA版原作的玩家来说是个非常便利的设定。

英文版

这次日版的《逆转裁判 新生的逆转》中完全收录了本作的英文版，日文版和英文版在标题画面中可以自由选择。玩惯了日文版的玩家可以尝试另外一种感觉的《逆转》，而不擅长日文的玩家也可以直接玩英文版以率先体验到NDS版《逆转》的乐趣。需要说明的是，英文版和日文版的记录是各自独立的，如果在玩日文版的途中想换英文版玩也不必担心存盘后会将原来日文版的记录抹去。



攻略部分

注：1.攻略部分提到的"对话"如无特别说明，都指听完对方所有话题的所有台词。
2.由于习惯问题，流程中所提及的人名和证物名都为日文版中的称呼法，玩英文版的玩家可以参照攻略中每话开始时的日英文人名对照以顺利攻关。

第一话 初めての逆转
Episode 1 The First Turnabout

剧情梗概

刚从美国回到日本的名模高日美佳在自己的公寓中遇害，死因是被人用钝器殴打头部，最终失血过多导致身亡。死者的男友、也是成步堂龙一的好友矢张政志作为犯罪嫌疑人被警方逮捕。本次事件的目击者是一个叫作山野星雄的报纸推销员，他在法庭上阐述的一切将会是真相吗？

本话初登场人物日英文名对照

日文名	英文名
成步堂龙一	Phoenix Wright
绫里千寻	Mia Fey
矢张政治	Larry Butz
高日美佳	Cindy Stone
裁判长	Judge
亚内武文	Winston Payne

本话全证物日英文名对照

日文名	英文名
辩护士バッジ	Attorney's Badge
高日美佳の解剖记录	Cindy's Autopsy Report
置物	Statue
パスポート	Passport
停电记录	Blackout Record

法庭部分

· 获得证物"辩护士バッジ/Attorney's Badge"
· 顺序选择"矢张政治/Larry Butz"、"高日美佳/Cindy Stone"和"钝器で殴られた/Hit With a blunt object"
· 获得证物"置物/Statue"和"パスポート/Passport"，之后的两个选项可以任意选择

证人 山野星雄

证词 ～事件の当日、目击したこと～/Witness's Account

· 获得证物"停电记录/Blackout Record"
· 对倒数第二句证词出示证物"高日美佳の解剖记录/Cindy's Autopsy Report"



证词 ～死体を发见した时间について～/The Time of Discovery

· 对倒数第二句证词出示证物"停电记录"

证词 ～《时间を闻いた》ことについて～/Hearing the Time

· 对第三句证词出示证物"置物"，之后的选项选择"まだある/Yes"
· 顺序选择"事件当日、部屋に入ったから/Went into the apartment"和"时计を鸣らしてみる/Try sounding the clock"，之后出现的选项可以任意选择
· 出示证物"パスポート"
· 审理结束后出示证物"置物"

第二话 逆转姐妹
Episode 2 Turnabout Sisters

剧情梗概

一切发生的是那么突然，成步堂龙一的恩师绫里千寻被人杀害在自己的律师事务所中。警方在接到报警电话后很快赶往了凶杀现场，一名叫松竹梅世的美艳女子声称自己

目睹了案发的全过程并一口咬定自己看见了真正的杀人凶手——千寻的妹妹绫里真宵。

本话初登场人物日英文名对照

日文名	英文名
绫里真宵	Maya Fey
系锯圭介	Dick Gumshoe
御剑怜侍	Miles Edgeworth
松竹梅世	April May
星影宇宙ノ介	Marvin Grossberg
ボーイ	Bellboy
小中大	Redd White

本话全证物日英文名对照

日文名	英文名
辩护士バッジ	Attorney's Badge
考える人	The Thinker
ガラスの破片	Glass Shards
领收书	Receipt
真宵のメモ	Maya's Memo
绫里千寻の解剖记录	Mia's Autopsy Report
真宵の携带电话	Maya's Cell phone
盗听器	Wiretap
上面图	Floor Plans
梅世の证言书	May Testimony
ボーイの宣誓书	Bellboy's Affidavit
新闻记事	Newspaper Clipping
千寻のメモ	Mia's Memo

侦探部分 第一日

所长室/Office

· 调查千寻遗体，获得证物"考える人/The Thinker"、"ガラスの破片/Glass Shards"

· 调查千寻身边的碎纸片，获得证物"领收书/Receipt"

· 调查电话发生事件

绫里法律事务所/Fey & Co.Law Offices

· 对真宵出示证物"领收书"



留置所/Detention Center

· 最初的选项可任意选前个选择肢

· 与真宵对话得到证物"真宵のメモ/Maya's Memo"，之后选择"引き受ける/Accept"

· 去"星影法律事务所/Grossberg Law Office"发现星影不在

· 回留置所与真宵对话



绫里法律事务所/Fey & Co.Law Offices

· 发现系锯圭介，三个答案可任意选择

· 与其对话得到"绫里千寻の解剖记录/Mia's Autopsy Report"，谈到"御剑/Edgeworth"的时候可任意选择答案

· 出示"真宵のメモ"后任意选择答案得到证物"真宵の携带电话/Maya's Cell phone"

坂东ホテル/Gatewater Hotel

· 调查左边的抽屉后与松竹梅世对话

星影法律事务所/Grossberg Law Office

· 与星影对话

留置所/Detention Center

· 与真宵对话，选项可任意选择

坂东ホテル/Gatewater Hotel

· 调查左边的抽屉取得证物"盗听器/Wiretap"

法庭部分 第一回

证人 系锯圭介

证词"～绫里真宵を逮捕した理由～/Maya Fey's Arrest"

· 取得证物"上面图/Floor Plans"

· 询问倒数第二句证词

证词"～动かぬ证据～/Hard Evidence"

· 对最后一句证词出示"绫里千寻の解剖记录"，之后的选项可以随意选择

证人 松竹梅世

证词"～事件の当夜、目击したこと～/Witness's Account"

·选择"もちろんする/Yes,I'm doing it"
·询问第三句证词后选择"今の证言は、おかしい/I question the testimony"，之后的选项可以随意选择
·询问最后一句证词

证词"～事件の当夜、目击したこと～/Witness's Account"

·对最后一句证词出示"考える人/The Thinker"后依次选择"鸣ったはずがない/It couldn't have rung"和"机械が入っていない/It's empty"
·出示"真宵の携带电话"后选择"ある/Yes"
·出示"考える人/The Thinker"后选择"情报を闻いていた/You had heard about it"
·顺序出示"盗听器"和"真宵の携带电话"，之后的选项可以任意选择
·顺序选择"ボーイの询问をする/Call the bellboy as a witness""条件を饮む/Accept the condition"

证人 ボーイ

证词"～梅世のルームサービスについて～/Miss May's Room Service"

·询问最后两句证词，出现的第一个选项选择"食い下がる/Protest"，之后的一个选项可以任意选择
·选择"梅世といっしょにいた男/The man with Miss May"，获得证物"梅世の证言书/May Testimony"



侦探部分 第二日

留置所/Detention Center

·与松竹梅世对话



坂东ホテル/Gatewater Hotel

·与ボーイ对话

星影法律事务所/Grossberg Law Office

·调查桌上的相片，选择"DL6号事件·资料2/DL6 Incident-Exhibit B"后获得小中大的"写真/Photograph"
·调查原本挂有壁画的墙壁，之后的选项可任意选择

坂东ホテル/Gatewater Hotel

·对ボーイ出示小中大的照片后选择"书いてもらう/Have him write it"可获得证物"ボーイの宣誓书/Bellboy's Affidavit"

留置所/Detention Center

·对松竹梅世出示小中大的照片后与其对话
·出示"ボーイの宣誓书"后的选项可任意选择

星影法律事务所/Grossberg Law Office

·与星影对话后出示小中大的相片

コナカルチャー/Bluecorp

·与小中大对话，出现的选项可以选择后面两个选择肢

星影法律事务所/Grossberg Law Office

·与星影对话(小中のこと/Mr.White)，此时出现的三个选项选择后会有不同的分支出现，分支选项中都选择第二项
·出现新的对话内容，全部听取完毕

绫里法律事务所/Fey & Co.Law Offices

·调查书架，分别读取各个文件后取得"新闻记事/Newspaper Clipping"

コナカルチャー/Bluecorp

·对小中大出示"新闻记事"后选择"胁迫していた/You blackmailed him"，之后的选项以及最后在留置所中与真宵的选项可任意选择

法庭部分 第二回

证人 小中大

证词～事件の当夜、目击したこと～/Witness's Account

· 最初的选项可任意选择
· 询问倒数第二句证词，这样他就会把证词修改成"左に向かって、被害者は逃げた……/The victim ran to the left,and you gave chase！"
· 对修改后的证词出示证物"梅世の证言书"，之后的选项可任意选择
· 点击下屏的犯人(K处)

证词～"左に逃げた"という证言～/She Ran to the "Left"

· 对最后一句证词出示"绫里千寻の解剖记录"

证词～2人の证言の食い违い～/The Two Accounts

· 询问第一句证词后选择第一个选项"气になる/Yeah,very odd"，这样他就会把证词修改成"向かいの窗を见たら、电气スタンド……/A light stand was lying on the floor……"
· 对修改后的证词出示证物"上面图"

证词～盗听器を仕挂けたとき～/The Wire-tapping



· 询问每一句证词后进入休息时间

证词～盗听器を仕挂けたとき～/The Wire-tapping

· 对最后一句证词出示证物"领收书"，之后的选项可任意选择
· 获得"千寻のメモ/Mia's Memo"并出示

第三话 逆转のトノサマン
Episode 3 Turnabout Samurai

剧情梗概

大人气英雄剧《大江户战士トノサマン》中扮演恶代官的衣袋武志，其尸体在英都摄影所第一工作室中被人发现，胸膛上明显留下了被利器刺穿的痕迹。事发之后，トノサマン的扮演者荷星三郎被警方逮捕，虽然他说明了自己的不在场证据，但一切听起来却是那样苍白无力……

本话初登场人物日英文名对照

日文名	英文名
荷星三郎	Will Powers
大场カオル	Security Lady
衣袋武志	Jack Hammer
スタッフ	Assistant
宇在拓也	Sal Manella
大泷九太	Cody Hackins
姬神サクラ	Dee Vasquez

本话全证物日英文名对照

日文名	英文名
辩护士バッジ	Attorney's Badge
荷星三郎の依赖状	Power's Letter
上面图	Guidemap
衣袋武志の解剖记录	Hammer's Autopsy Report
カードキー	Cardkey
荷星(？)の写真	Power's(？)Photo
トノサマン·スピアー	Samurai Spear
カラッポの小ビン	Empty Bottle
コテージのカギ	Trailer Key
姬神のメモ	Vasquez's Memo
台本	Script
サルマゲどんのクビ	Mr.Monkey's Head
トノサマンのカード	Steel Samurai Card
レアカード	URP Card
荣光の足迹	Path to Glory
九太のデジタルカメラ	Cody's Camera
ステーキの皿	Steak Plate
睡眠药の小ビン	Sleeping Pill Bottle

5年前の事故の写真	Five-Year-Old Photo
ライトバン	Van

侦探部分 第一日

留置所/Detention Center

·与荷星三郎对话

英都摄影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·与大场香(大场カオル)对话

留置所/Detention Center

·与荷星三郎对话，取得证物"荷星三郎の依赖状/Power's Letter"

英都摄影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·对大场香出示"荷星三郎の依赖状"，取得"上面图/Guidemap"

第一スタジオ前/Outside Studio One

·调查摄像机后与系锯圭介对话，得到"衣袋武志の解剖记录/"

英都摄影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·与大场香对话后调查门房的电脑



スタッフエリア/Employee Area

·调查桌子上餐盘中的牛排

乐屋/Dressing Room

·调查右下方的提包得到证物"カードキー/Cardkey"

第1スタジオ前/Outside Studio One

·调查右边的第一工作室的入口

第1スタジオ内/Inside Studio One

·调查摄像机，工作人员出现，与之对话

英都摄影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·与大场香对话后调查门房的电脑，操作后选择"ST1-307"得到证物"荷星(?)の写真/Power's(?)Photo"

法庭部分 第一回



证人 大场香

证词～事件当日について～/Witness's Account

·最初的选项可任意选择，获得证物"トノサマン・スピアー/Samurai Spear"

·对最后一句证词出示证物"荷星(?)の写真"

证词～写真の男は荷星である～/The Man in the Photo

·询问前五句证词，之后出现的选项可以任意选择

证词～事件当日について・つづき～/Witness's Account,cont.

·对第三或第四句证词出示证物"荷星(?)の写真"

证词～"もう1人の人物"のこと～/The Other Person

·询问最后一句证词后选择"オバチャン/The security lady"，之后的选项可任意选择

·任意出示荷星(?)の写真/トノサマン・スピアー/カードキー

证词～口止めされていたこと～/My Lips Were Sealed

·询问第二句证词，之后选择"やめる/Take a break"

侦探部分 第二日

留置所/Detention Center

·与荷星三郎对话

スタッフエリア/Employee Area

·调查左边被封好的排水口后将它捅破(ぶっコワす/Rip it open)

英都摄影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·与工作人员(スタッフ)对话

乐屋/Dressing Room

·和宇在拓也对话后去"第1スタジオ前/

Outside Studio One"发生事件

第2スタジオ前/Outside Studio Two

·调查桌子上的餐盘和小木屋的门

英都撮影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·和大场香对话并调查门房的电脑

スタッフエリア/Employee Area

·与大泷九太对话得到"カラッポの小ビン/Empty Bottle"

英都撮影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·调查门房的电脑得到"コテージのカギ/Trailer Key"

第2スタジオ前/Outside Studio Two

·调查小木屋的门后进入其中，与姬神樱(姬神サクラ)对话，得到证物"姬神のメモ/Vasquez's Memo"

乐屋/Dressing Room

·对宇在拓也出示"姬神のメモ"

第1スタジオ内/Inside Studio One

·调查右边的椅子得到"台本/Script"

コテージ内/Trailer

·对姬神樱出示台本，与之对话后得到证物"サルマゲどんのクビ/Mr.Monkey's Head"

成步堂法律事务所/Wright&Co.Law Offices

·与千寻对话

英都撮影所 正门前/Global Studio-Main Gate

·与大场香对话，出示证物"カードキー"后选择"カードキーを贷す/Lend her the cardkey"，得到"トノサマンのカード/Steel Samurai Card"

乐屋/Dressing Room

·对大泷九太出示"トノサマンのカード"

コテージ内/Trailer

·对工作人员出示"トノサマンのカード"后选择与其交换，得到"レアカード/URP Card"

乐屋/Dressing Room

·对大泷九太出示"レアカード"后与之对话，选择"战うすがた/His fighting skills"，得到"荣光の足迹/Path to Glory"

·剩余的对话全部听取完毕，最后的选项可任意选择

法庭部分 第二日

证人 宇在拓也

证词～事件があった日のこと～/The Day of the Murder

·询问第五句证词，选择第三项"ムジュンしている/It's contradictory"

·询问最后一句证词，选择"もっと强くゆさぶる/Press harder"

证词～"休憩"について～/The Break

·询问每句证词，之后出现的选项可以任意选择

证人 大泷九太

证词～事件があった日のこと～/Witness's Account

·得到证物"九太のデジタルカメラ/Cody's Camera"

·对最后一句证词出示"九太のデジタルカメラ"

证词～见ていたことについて～/What I saw

·询问倒数第二句证词，顺序选择"もっとゆさぶってみる/Press him harder"和"证据品を提示する/Show evidence"，出示"九太のデジタルカメラ"

证词 ～写真は撮らなかった？～/No Photo?

·询问最后一句证词，选择"キツく揺さぶってみる/Press him hard"后他会修改证词



· 对修改后的证词出示"荣光の足迹"，之后依次选择"トノサマンは胜たなかった/The Steel Samurai didn't win"和"被害者はトノサマンだった/Steel Samurai was the victim"
· 点击下屏右上方的数字
· 点击第二工作室，之后的选项分别为"前两项任意选择→选择第一项"
· 出示证物"カラッポの小ビン"后选择第二项"ビンの指纹を调べる/Fingerprint the bottle"



侦探部分 第三日

留置所/Detention Center

· 与荷星三郎对话

英都摄影所 正门前/Global Studio–Main Gate

· 与大场香对话

スタッフエリア/Employee Area

· 与系锯圭介对话得到"ステーキの皿/Steak Plate"和"睡眠药の小ビン/Sleeping Pill Bottle"

乐屋/Dressing Room

· 与工作人员对话，出示"荣光の足迹"

英都摄影所 正门前/Global Studio–Main Gate

· 与大场香对话，选择"证据はある/I have proof"，顺序出示"睡眠药の小ビン"和"ステーキの皿"，得到"5年前の事故の写真/Five-Year-Old Photo"

第2スタジオ前/Outside Studio Two

· 对姬神樱出示"5年前の事故の写真"，进入小木屋中发生剧情

法庭部分 第三日

证人 姬神樱

证词～事件があった日のこと～/The Day of the Murder

· 获得证物"ライトバン/Van"

· 对最后一句证词出示证物"ステーキの皿"，顺序选择"ステーキは食べなかった/You didn't eat the steak"、"トノサマンに会っていた/Meeting the Steel Samurai"，之后的选项可以任意选择第二第三项
· 出示"トノサマン・スピアー"后选择"もちろんできる/I can tell you"
· 出示"5年前の写真/"，之后的选项可以选择第一或第三项
· 出示"ライトバン"，选择"もちろん共犯/Of course he was"，之后的选项可任意选择第二第三个选择肢

证词～死体を见つけたあとのこと～/After Finding the Body

· 询问倒数第二句证词并选择"もっとゆさぶってみる/Press harder"，这样最后一句证词便会修改
· 对修改后的最后一句证词出示"荷星(？)の写真"，顺序选择"足を引きずった衣袋を见た/You saw Hammer limping"、"もちろんできる/Of course i can prove it!"
· 出示"5年前の写真"后选择"动机などない/She had no motive"
· 审理结束后选择"证据品を见せる/Show evidence"，再出示"荣光の足迹"



第四话 逆转、そしてサヨナラ
Episode 4 Turnabout Goodbyes

剧情梗概

平安夜的葫芦湖上发生了一起枪杀案，第二天，辩护律师生仓雪夫的尸体在湖中被人发现，而紧接着，检察官御剑怜侍也被警方紧急逮捕。御剑怜侍真的是杀人凶手吗？他和被害人之间又有着什么联系？杀人动机又是什么呢？

本话初登场人物日英文名对照	
日文名	英文名
大泽木ナツミ	Lotta Hart
生仓雪夫	Robert Hammond
绫里舞子	Misty Fey
御剑信	Gregory Edgeworth
狩魔豪	Manfred von Karma
サユリ	Polly
灰根高太郎	Yanni Yogi



本话全证物日英文名对照

日文名	英文名
辩护士バッジ	Attorney's Badge
クラッカー	Popper
ナツミのカメラ	Lotta's Camera
死体の解剖记录	Autopsy Report
湖の写真	Lake Photo
ヒョッシーの记事	Gourdy Article
绫里舞子の写真	Misty Fey's Photo
御剑怜侍の依赖状	Edgeworth's Request
上面图	Overhead Map
ピストルの弹丸	Pistol Bullet
ピストル	Pistol
被害者自身	The victim himself
ナツミの证言书	Lotta's Deposition
金属探知器	Metal Detector
ボンベ	Air Tank
もう1枚の湖の写真	Second Lake Photo
オウム	Parrot
DL6号事件·资料	DL-6 Case File
金库の中の手纸	Letter from the Safe
DL6号事件の弹丸	DL-6 Bullet
DL6号事件·写真	DL-6 Incident Photo

侦探部分 第一日

留置所/Detention Center

·和御剑对话，出示完律师证后再次对话

ひょうたん湖公园·入口
Gourd Lake Entrance

·与系锯圭介对话，出现的选项可以任意选择

ひょうたん湖公园·广场
Gourd Lake Public Beach

·调查公园座椅上的三角帽，选择"もらっておく/Take it"取得"クラッカー/Popper"

ひょうたん湖公园·ひょうたん森
Gourd Lake Woods

·调查照相机，大泽木夏美(大泽木ナツミ)出现

·出示律师证后与其对话，得到"ナツミのカメラ/Lotta's Camera"并出示

警察署·刑事课/Criminal Affairs Dept.

·与系锯对话得到"死体の解剖记录/Autopsy Report"

ひょうたん湖公园·ひょうたん森
Gourd Lake Woods

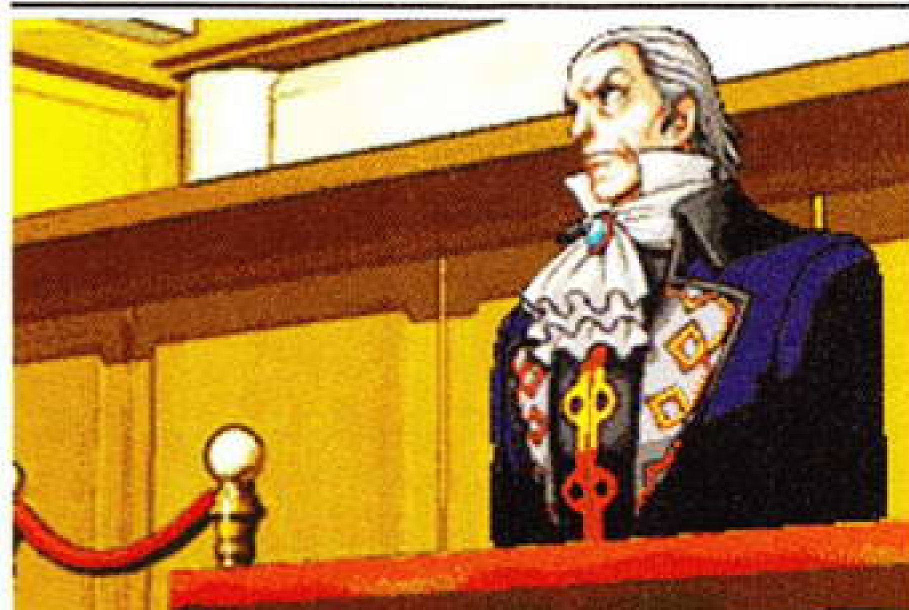
·与大泽木夏美对话，出现的选项可以任意选择，得到证物"湖の写真/Lake Photo"

ひょうたん湖公园·广场
Gourd Lake Public Beach

·与矢张政志对话，得到"ヒョッシーの记事/Gourdy Article"

成步堂法律事务所/Wright&Co.Law Offices

·发生事件，这样就可以前往星影法律事务所了



星影法律事务所/Grossberg Law Office

·与星影对话，出示"死体の解剖记录"后再度对话，得到"绫里舞子の写真/Misty Fey's Photo"

留置所/Detention Center

·对御剑出示"绫里舞子の写真"后对话

·出示"湖の写真"，之后的选项可以随意选择，得到"御剑怜侍の依赖状/Edgeworth's

Request"

警察署・刑事课/Criminal Affairs Dept.

・与系锯对话后出示"御剑怜侍の依赖状"



法庭部分 第一回

证人 系锯圭介

证词～御剑を逮捕するまでのこと～/The Arrest of Edgeworth

・取得证物"上面图/Overhead Map"
・询问倒数第二句证词，得到证物"ピストルの弹丸/Pistol Bullet"
・询问最后一句证词，系锯便会修改证词，询问修改后的证词得到证物"ピストル/Pistol"
・进入休息时间，期间出现的选项可以任意选择

证人 大泽木夏美

证词～事件の夜、目击したこと～/Witness's Account

・最初的选项无论选择哪个都无所谓
・询问第二句证词后选择"もっとゆさぶってみる/Press further"
・询问第四句证词后选择"もっとゆさぶってみる/Press further"
・询问最后一句证词后选择"もっとゆさぶってみる/Press further"
・询问每句证词，可以追问的都选择追问，最后出现的选项选择"それは违う！/Wrong"

证词～最后の发言について～/That last Statement

・出示证物"湖の写真"

证词～どうして御剑を目击できたか？～/How Edgeworth Was Seen

・询问第三句证词并选择"追求する/Press Further"，这样她就会修改证词
・对修改后的证词出示证物"ナツミのカメラ"，选择"证据品を见せる/Show Evidence"后出示证物"ヒョッシーの记事"
・选择"证据はある/I have proof"后出示"ナツミのカメラ"

证词～ナツミのこと・事件当夜のこと～/Lotta's New Testimony

・对最后一句证词出示证物"ヒョッシーの记事"，选择"扩大写真を见てみる/Make her show the enlargement"，得到扩大后的"湖の写真"
・选择"扩大写真に异议/Object to the enlargement"
・点击持枪者的手后出示证物"ピストル/Pistol"，得到证物"被害者自身/The victim himself"
・得到证物"ナツミの证言书/Lotta's Deposition"

侦探部分 第二日

留置所/Detention Center

・与真宵对话

ひょうたん湖公园・ひょうたん森
Gourd Lake Woods

・与系锯圭介对话后回留置所发生剧情

ひょうたん湖公园・入口
Gourd Lake Entrance

・与大泽木夏美对话，期间出现的选项可以随意选择

警察署・刑事课/Criminal Affairs Dept.

・与系锯对话，选择借用"金属探知器にする/Borrow the metal detector"后得到证物"金属探知器/Metal Detector"

ひょうたん湖公园・广场
Gourd Lake Public Beach

・与矢张政志对话



ひょうたん湖公园・贷しボート屋前
Boat Rental Shop

・得到证物"ボンベ/Air Tank"

ひょうたん湖公园・广场
Gourd Lake Public Beach

・对矢张政志出示证物"ボンベ"，顺序选择"お前のじゃないか?/Is it yours?"、"何かをふくらませた/To inflate something"、"さらにくわしく闻く/Ask more about the tank"后继续和他对话



ひょうたん湖公园・ひょうたん森
Gourd Lake Woods

・与大泽木夏美对话，第一个选项可以任意选择后两个选择肢，之后的选项选择"证据はある/I have proof"后出示"ボンベ"
・继续与其对话，得到证物"もう1枚の湖の写真/Second Lake Photo"

ひょうたん湖公园・管理小屋内
Caretaker's Shack

・调查鹦鹉，取得证物"オウム/Parrot"
・与管理员对话后出示律师证，之后的选项选择"约束する/Promise to run the Noodle"
・出示"湖の写真/Lake Photo"后再次与其对话

警察署・刑事课/Criminal Affairs Dept.

・与系锯圭介对话后出示"オウム"
・前往"资料室/Records Room"，与真宵对话后取得证物"DL6号事件・资料/DL-6 Case File"

法庭部分 第二日

—— 证人 オヤジ/Uncle ——

证词～事件のあった夜、目击したこと～/The Night of the Murder

・最初的选项可以任意选择，之后选择"询问をする/Cross-examine"
・询问最后一句证词，这样他就会修改证词
・询问修改后的证词，连续两次选择"异议を申し立てる/Raise an Objection"

—— 证人 矢张政志 ——

证词～事件のあった夜、目击したこと～/The Night of the Murder

・对最后一句证词出示证物"ナツミの证言书"后选择"つづける/Continue"

证词～事件の夜、闻いたこと～/What Larry Heard

・询问最后一句证词后选择"意味はある/We should care"他就会修改证词
・对修改后的证词出示证物"ナツミの证言书"后选择"矢张は正しい/Larry's right"
・顺序出示证物"ピストル"和"もう1枚の湖の写真"
・顺序选择"御剑と犯人/Edgeworth and the murderer"和"わからない/I don't know"
・点击租船处的管理员小屋后顺序选择"ボート小屋の管理人/The boat shop caretaker"和"目击者を作るため/To creat a witness"



侦探部分 第三日

成步堂法律事务所/Wright&Co.Law Offices

・与矢张政志对话

ひょうたん湖公园・贷しボート屋前
Boat Rental Shop

・遇到星影后发生事件，进入管理小屋内

ひょうたん湖公园・管理小屋内
Caretaker's Shack

・调查电视机上的保险箱得到证物"金库の中の手纸/Letter from the Safe"

留置所/Detention Center

·和御剑对话后出示"金库の中の手纸"，之后再次和他对话

星影法律事务所/Grossberg Law Office

·与星影对话后出示"金库の中の手纸"，之后的选项选择"狩魔豪/Manfred von Karma"，继续对话完毕

警察署·资料室/Records Room

·调查右侧半开的抽屉，狩魔豪出现，与其对话后出示"金库の中の手纸"得到证物"DL6号事件の弹丸/DL-6 Bullet"

法庭部分 第三日

证人 オヤジ/Uncle

证词～法廷からいなくなったこと～/Why I Left Court

·询问每句证词，之后的选项顺序选择"灰根高太郎/Yanni Yogi"、"もちろんする/Yes,I'm doing it"

证人 サユリさん

证词～饲い主の正体は？～/Who is Your Owner?～

·询问第一句证词，选择"何かわすれていることは？/Have we forgotten something"

·再次询问第一句证词，顺序选择"お名前は？/What's your name"和"もちろんある/Of course"，出示"DL6号事件·资料"后选择"容疑者のデータ/Suspect Data"

·再次询问第一句证词，顺序选择"金库の番号は？/What's the safe number?"和"カンケイある/Actually, it does"，出示"DL6号事件·资料"后选择"事件概要/Case Summary"，最后的选项可以任意选择

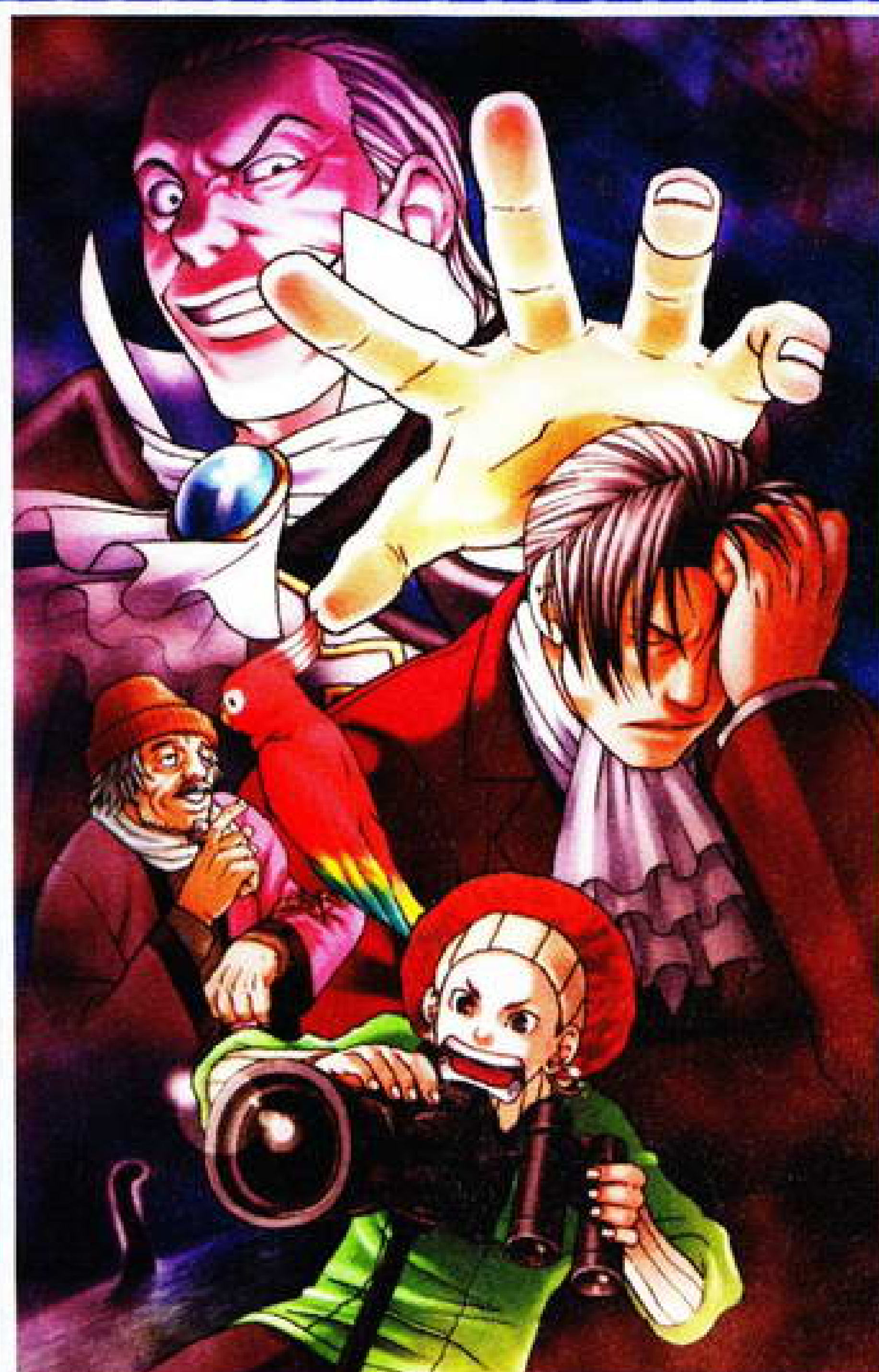
证人 御剑怜侍

证词～DL6号事件·自供～/The DL-6 Incident

·对倒数第二句证词出示证物"DL6号事件·资料"，顺序选择"被害者のデータ/Victim Data"和"ある/Yes"

·出示证物"DL6号事件·写真/DL-6 Incident Photo"，点击电梯门上的弹痕，之后的选项可以任意选择

·选择"必要は别にない/The merderer didn't need it"，之后的选项可以随意选择



·选择"证据品を提示/Show evidence"后顺序出示证物"金属探知机"和"DL6号事件の弹丸"

·审理结束后对真宵出示"DL6号事件の弹丸"

第五话 苏る逆转
Episode 5 Rise from the Ashes

剧情梗概

一位长相酷似绫里真宵的少女宝月巴突然出现在成步堂的面前，她的姐姐、地方检查局主席检察官宝月巴被卷入了一宗杀人案，更要命的是，宝月巴对自己的罪行供认不讳。宝月巴真的是杀人凶手吗？而这对长相酷似绫里姐妹的宝月姐妹到底又是什么来头？

本话初登场人物日英文名对照

日文名	英文名
宝月茜	Ema Skye
宝月巴	Lana Skye
市之谷响华	Angel Starr
罪门恭介	Jake Marshall
多田敷道夫	Bruce Goodman
严徒海慈	Damon Gant
原灰ススム	Mike Meekins
青影丈	Joe Darke
罪门直斗	Neil Marshall

本话全证物日英文名对照

日文名	英文名
辩护士バッジ	Attorney's Badge
サイフ	Wallet
ID：多田敷道夫	Goodman's ID
御剑のナイフ	Edgeworth's Knife
检事局赏の盾	Prosecutor Trophy
御剑の驻车记录	Parking Stub
タイホくんのパネル	Blue Badger Panel
绍介状	Letter of Introduction
多田敷道夫の解剖记录	Goodman's Autopsy Report
多田敷のメモ	Victim's Note
宝月巴の携带电话	Lana's Cell Phone
地下驻车场の上面图	Parking Lot Floor Plans
现场写真	Crime Photo
被害者のクツ	Victim's Shoe
飞び出しナイフ	Switchblade Knife
ルミノール试药	Luminol Testing Fluid
ステーキ弁当	Steak Lunch
IDカード使用记录	ID Card Record
指纹检出用具	Fingerprinting Set
ドライバー	screwdriver
多田敷の遗失物届	Goodman's Lost Item Report
证据保管室の上面图	Evidence Room Floorplans
ゴム手袋	Rubber Glove
证据保管库	Evidence Locker
不安定なツボ	Unstable Jar
罪门の指纹	Marshall's Prints
防犯カメラの映像	Security
SL9号事件の资料	SL-9 Incident Files
罪　直斗の解剖记录	Neil's Autopsy Report
2年前の写真	Gant Team Picture
御剑の辞表	Letter of Resignation
ID：イトノコ	Gumshoe's ID
证据品リスト	Evidence List
布きれ	Strip of Cloth
证据法入门	Evidence Law
巴の写真	Lana's Picture



侦探部分 第一日

成步堂法律事务所/Wright&Co.Law Offices

·与宝月茜对话

留置所/Detention Center

·与宝月巴对话

检事局·地下驻车场
Underground Parking Lot

·调查落在门前的钱包，取得证物"サイフ/Wallet"，科学调查钱包上的纽扣从中取得证物"ID：多田敷道夫/Goodman's ID"

·调查车前的手机时罪门恭介和市之谷响华登场，与市之谷响华对话



上级检事执务室/High Prosecutor's Office

·和御剑对话，得到证物"御剑のナイフ/Edgeworth's Knife"

·调查沙发上的奖杯，得到证物"检事局赏の盾/Prosecutor Trophy"

·对御剑出示"检事局赏の盾/Prosecutor Trophy"后再次与其对话，得到证物"御剑の驻车记录/Parking Stub"

警察局·エントランス
Police Dept.Entrance

·调查入口处的逮捕君，得到证物"タイホくんのパネル/Blue Badger Panel"

·与系锯圭介对话后出示证物"ID：多田敷道夫"，出现的追加对话听取完毕

·出示证物"御剑のナイフ"或"御剑の驻车记录"后出示"检事局赏の盾"，追加对话听取完毕后得到"绍介状/Letter of Introduction"

检事局·地下驻车场
Underground Parking Lot

·对罪门恭介出示"绍介状"后与其对话，得到证物"多田敷道夫の解剖记录/Goodman's Autopsy Report"

·调查车前的黄色手机得到证物"携带电话/Cell Phone"并选择"调べる/Check it out"，调查手机上的蓝色按钮可以打开手机，打开后调查蓝色的拨出键

·调查车子的后备箱得到证物"多田敷のメモ/Victim's Note"

·听完罪门恭介的所有追加对话



法庭部分 第一回·前篇

证人 市之谷响华

证词～目击したこと～/Witness's Account

·获得证物"地下驻车场の上面图/Parking Lot Floor Plans"

·先询问第一句证词再询问第四句证词，得到证物"现场写真/Crime Photo"

·对最后一句证词出示"现场写真"后选择"异议あり！/Objection！"，这样她就会修改证词

·对修改后的证词出示"御剑のナイフ"

证词～おキョウのスイリ～/Angel's Deduction

·对最后一句证词出示证物"多田敷道夫の解剖记录"后她会修改证词

·对修改后的证词出示"现场写真"

证词～被告人のタイホ～/Apprehending the Suspect

·询问第二句证词，选择"さらにゆさぶる/Press her"

·询问第三句证词，选择"详しく闻く/Ask further"，这样她的最后两句证词会修改

·询问修改后的两句证词，对倒数第二句证词出示"地下驻车场の上面图"，选择"目击した'场所'/Where she saw it"

·点击守卫室/Security room，顺序选择"现场までの距离のちがい/Distance to the crime"和"异议を申し立てる/Raise an objection"

证词～决定的な证据～/Decisive Evidence

·获得证物"被害者のクツ/Victim's Shoe"

·询问最后一句证词，选择"モンダイを指摘/There's a problem"

·调查鞋子，点击鞋底的血迹

·出示"现场写真"，点击照片中汽车的排气口，出示"宝月巴の携带电话/Lana's Cell Phone"

法庭部分 第一回·后篇

证人 严徒海慈

证词～警察局の"事情"～/Department in Disorder

·获得证物"飞び出しナイフ/Switchblade Knife"，调查刀上的开关可以伸出刀刃

·对第二句证词出示"多田敷のメモ"，这样他就会修改证词

·询问第四句证词"警察局で、捜查官が……/A detective was killed……"，选择"被害者の发现场所/Where the victim was found"

·询问最后一句证词，这样他就会修改证词

·询问修改后的最后一句证词，依次选择"被害者のIDナンバー/The victim's ID number"、"ココロ当たり、あり！/This tells me something"，出示证物"ID：多田敷道夫"



侦探部分 第二日

检事局·地下驻车场
Underground Parking Lot

·在汽车后备箱后方的地面喷洒鲁米诺试剂，选择"血痕の量/The amount of blood"，得到证物"ルミノール试药/Luminol Testing Fluid"

·与市之谷响华对话，出示证物"飞び出しナイフ"或"多田敷のメモ"后出示"现场写真"会出现追加对话



・将所有追加对话听取完毕，得到"ステーキ弁当/Steak Lunch"

警察局・警备室/Security Guard Office

・调查深处保管室的门，回警察居入口处后系锯出现并发生事件

留置所/Detention Center

・与原灰进对话，出示"ID：多田敷道夫"后会追加新的对话，要全部听取完毕

警察署・刑事课/Criminal Affairs Dept.

・与严徒海慈对话，调查课长后得到证物"多田敷の遗失物届/Goodman's Lost Item Report"并听完严徒的追加对话

警察局・警备室/Security Guard Office

・调查保管室的门时罪门恭介出现，出示"ステーキ弁当"后与其对话

・出示"ID：多田敷道夫"后获得证物"IDカード使用记录/ID Card Record"

证据保管室/Evidence Room

・获得证物"证据保管室の上面图/Evidence Room Floorpians"

・与系锯圭介对话，得到证物"证据保管库/Evidence Locker"

・出示"飞び出しナイフ"或"多田敷のメモ"后会有追加对话，要听取完毕

・出示"IDカードの使用记录"会更新该项证物

・调查右边绷带上的手套，获得证物"ゴム手袋/Rubber Glove"

・调查右边地上的碎片，选择"详しく调べてみる/Check it out closer"后将其拼装完成后得到"不安定なツボ/Unstable Jar"(顺序依次为5→4→6→1→8→3→2→7，注意调整碎片的位置)

・喷洒鲁米诺试剂，可以发现血迹的地方共有三处，分别为：左上第一个柜子、右边带血手印的柜子和拾得碎片的地面

上级检事执务室/High Prosecutor's Office

・和御剑怜侍对话，出示"IDカード使用记录"后获得证物"ドライバー/screwdriver"

・出示"飞び出しナイフ"后会追加新的对话，对话完毕后得到"指纹检出用具/Fingerprinting Set"

证据保管室/Evidence Room

・开始检测指纹(血手印左下方的手印)，注意铝粉要喷得均匀，检测出指纹后和系锯圭介的指纹对照

・调查左上第一个柜子，选择"指纹检出をする/Check for prints"，检测如图所示处的指纹并与罪门恭介的对照，得到证物"罪门の指纹/Marshall's Prints"



法庭部分 第二回・前篇

—— 证人 原灰进(原灰ススム) ——

证词～事件当日のことでありますッ！～/Crime Report, Sir!

・询问每一句证词，取得证物"防犯カメラの映像/Security"

证词～现场で见た人物でありますッ！～/Mystery Man

・对第三句证词出示证物"防犯カメラの映像"，点击右侧柜子上发亮的指示灯

・点击打开柜子时掉落下来的东西，之后出示"ゴム手袋"

证词～现场で见た人物でありますッ！(2)～/Mystery Man(2)

・对最后一句证词出示证物"ID：多田敷道夫"，之后顺序选择"异议を申し立てる/Object"和"罪门恭介"

・休息时得到证物"SL9号事件の资料/SL-9 Incident Files"

法庭部分 第二回・后篇

证人 罪门恭介

证词～事件当日のこと～/Day of the Crime

· 对最后一句证词出示证物"罪门の指纹"

证词～血染めの手のアト～/Bloodstained Fingerprints

· 询问第一句证词，"罪门の指纹"档案更新
· 询问最后一句证词，这样他就会修改证词
· 询问修改后的证词，选择"映像の'痕迹'を提示/Show evidence"
· 点击片断最后左上柜子夹缝中的衣角，出示证物"证据保管库"
· 点击平面图中被害者的位置
· 点击影像中持刀者衣服上溅到的血迹处

证词～罪门の自供～/Marshall's Confession

· 询问每一句证词，这样就会新追加最后一句证词
· 对最后一句证词出示证物"SL9号事件の资料"，选择"カガク的に异议あり！/I object！"
· 依次出示证物"タイホくんのパネル"和"IDカードの使用记录"



侦探部分 第三日

成步堂法律事务所/Wright&Co.Law Offices

· 与宝月茜对话

留置所/Detention Center

· 与宝月巴对话

警察局·エントランス Police Dept.Entrance

· 与罪门恭介对话

警察局·局长室/Chief's Office

· 经由刑事课来到局长室，得到证物"2年前の写真/Gant Team Picture"

警察署·刑事课/Criminal Affairs Dept.

· 与系锯圭介对话，出示证物"飞び出しナイフ"后会有追加对话，全部听取完毕后获得证物"罪门直斗の解剖记录/Neil's Autopsy Report"

上级检事执务室/High Prosecutor's Office

· 和御剑对话，出示证物"2年前の写真"后会有追加对话，全部听取完毕
· 调查办公桌下方的纸团，得到证物"御剑の辞表/Letter of Resignation"

检事局·地下驻车场 Underground Parking Lot

· 与市之谷响华对话

警察署·刑事课/Criminal Affairs Dept.

· 对系锯圭介出示"御剑の辞表"，得到证物"ID：イトノコ/Gumshoe's ID"

警察局·局长室/Chief's Office

· 与系锯圭介对话
· 调查办公桌，获得证物"证据品リスト/Evidence List"
· 调查柜子上的保险箱，选择"数字を入力する/Input number"后输入"7777777"
· 调查开启后的保险箱，发现罐子的碎片和布
· 出示"不安定なツボ"后选择"カケラを组み立てる/Assemble fragments"后将罐子组装完毕
· 出示"指纹检出用具"后检测布上中指的指纹，并与宝月茜的指纹对照，获得证物"布きれ/Strip of Cloth"

留置所/Detention Center

· 与宝月巴对话，选择"严徒海慈"
· 继续对话，出示"不安定なツボ"或"布きれ"，听完全部对话

法庭部分 第三回·前篇

证人 宝月茜

证词～2年前の事件～/Two Years Ago

· 询问倒数第二句证词并依次选择"もっと详しく闻く/Hear more"和"'绘'のことを追求/Ask about the picture"，这样她就会修改证词
· 对修改后的证词出示证物"证据品のリスト"

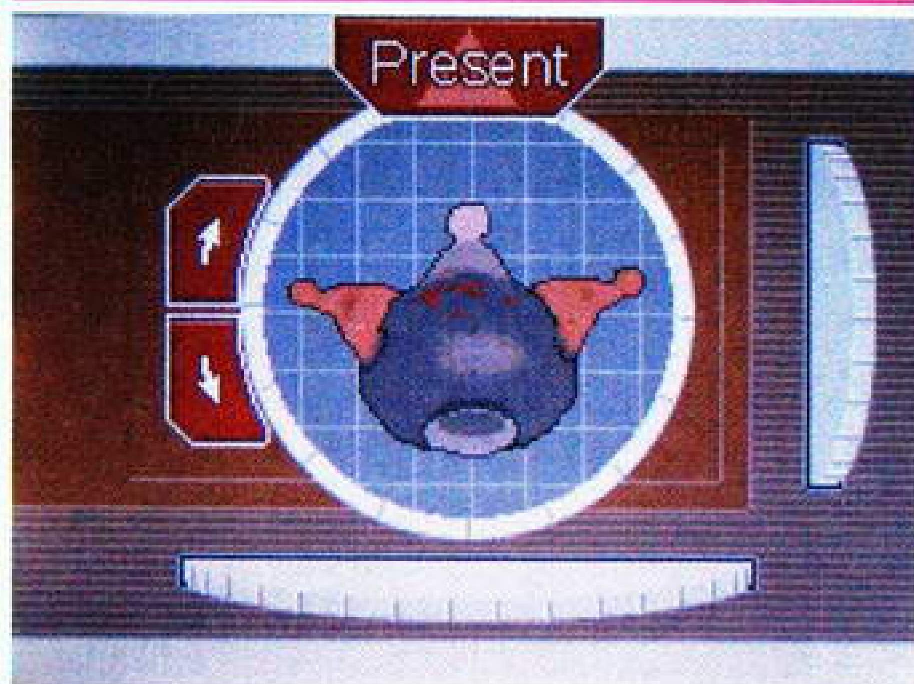
证词～茜の描いた"绘"～/Ema's Picture

· 对最后一句证词出示证物"罪门直斗の解剖记录"，点击画中凶手的凶器

・选择“折れたナイフは他にあった/There is another one”并出示证物“2年前の写真”

证词～思い出したこと～/Ema's Recollection

・询问最后一句证词，并选择“ココロ当たりがある/I just might know……”
・出示证物“不安定なツボ”，之后把罐子调整到如图所示角度
・出现的三选一选项可任意选择，之后选择“证据品に残っている/is in the evidence”
・出示证物“不安定なツボ”，日文版中将血点连成“茜”字，英文版中连成“EMA”



法庭部分 第三回・中篇

・休息时得到证物“证据法入门/Evidence Law”
・选择“严徒海慈”

证人 严徒海慈

证词～《SL9号事件》～/SL-9 Incident

・对最后一句证词出示证物“证据品リスト”或“不安定なツボ”

证词～《证据品》と《ねつ造》～/Evidence & Forgery

・询问最后一句证词，这样他就会修改证词
・询问修改后的证词，选择“‘だれか’を指摘する/Point out accomplice”
・顺序出示“宝月巴”、“IDカードの使用记录”、“多田敷の遗失物届”和“ドライバー”
・选择“证据はまだ、ない/I have no proof yet”，出示宝月巴

法庭部分 第三回・下篇

证人 宝月巴

证词～严徒局长と《ねつ造》～/Gant & The Fabrication

・询问倒数第二句证词，这样她就会修改证词
・询问修改后的证词，选择“死体を动かした理由は？/Why did you move the body？”，这样就会追加证词
・对倒数第二句证词出示证物“不安定なツボ”

证词～ツボと血の文字～/Jar & Message in Blood

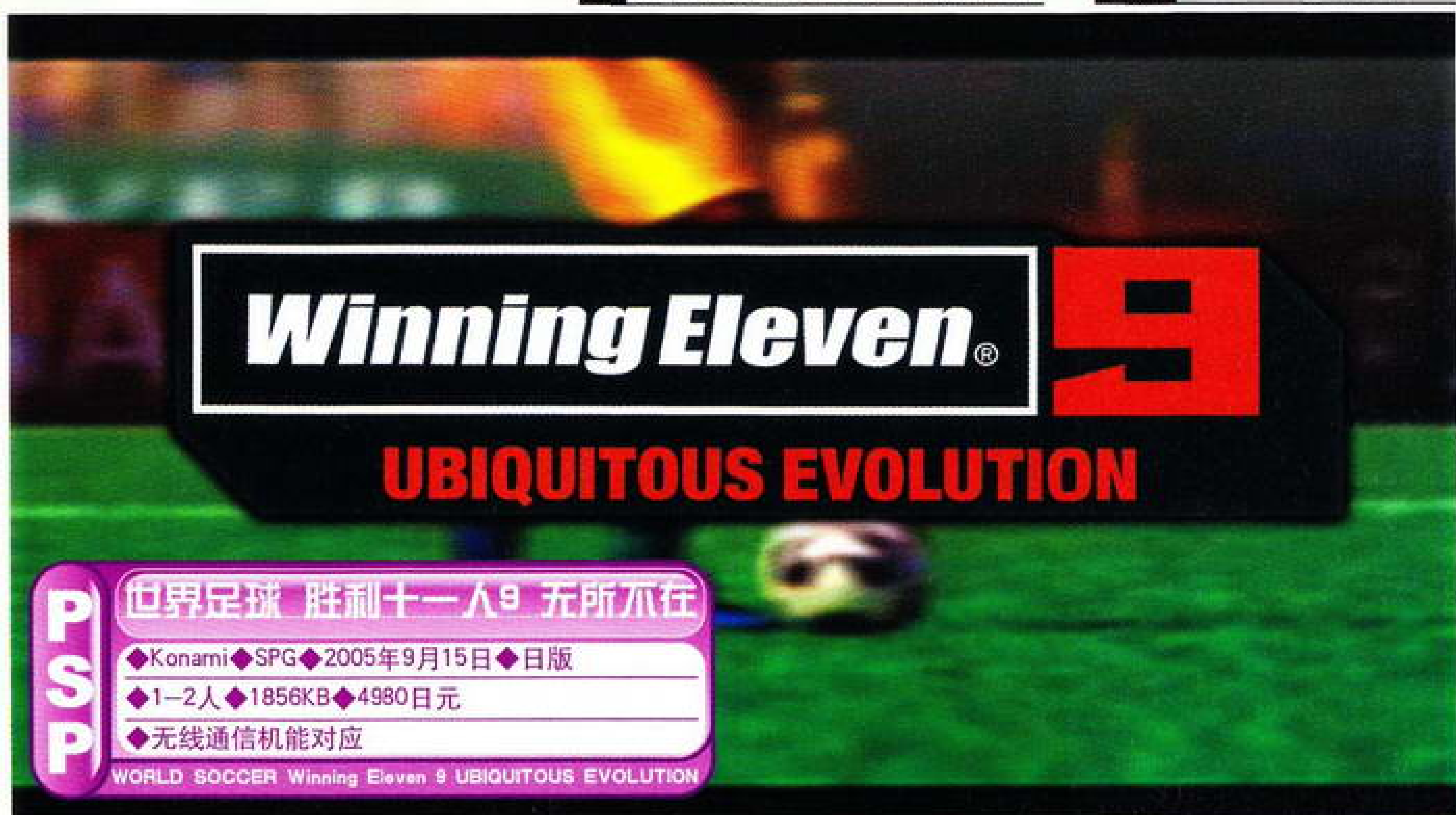
・对倒数第二句证词出示证物“不安定なツボ”

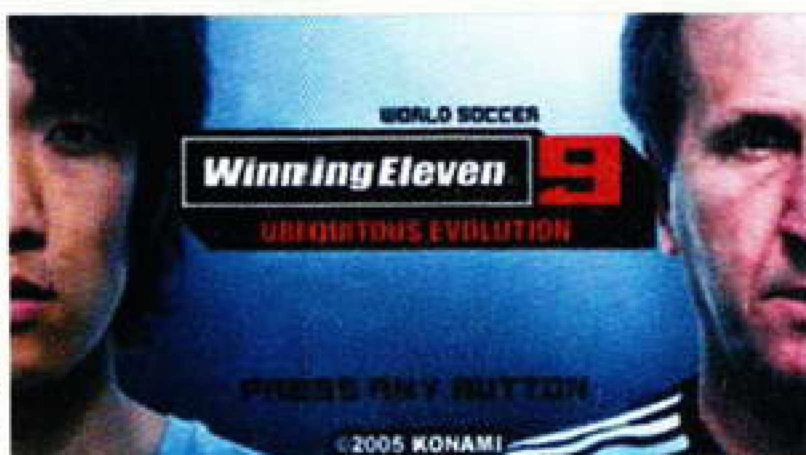
证词～本当に见たこと～/Actual Crime Scene

・详细调查证物“证据法入门”，从中获得证物“巴の写真/Lana's Picture”
・选择“证据品の提示はできない/Cannot show evidence”
・选择“证据品を提示する/ Show evidence”后，依次出示“布きれ”、“宝月茜”和“巴の写真”
・选择“证据品は、违法ではない/I did not”后出示证物“证据法入门”
・审理结束后对御剑出示“证据品リスト”



文 太阳黑子工作室 平成球圣 协力 W.S.I 天下布WE





游戏，开始。虽然谈不上万众期待，但是至少在今年的九月，本作曾经被人们认为是PSP已经赢了的证明之一。公元2005年9月15日是一个值得广大中国实况足球玩家和PSP玩家共同纪念的日子，PSP上首次出现了“《WE》系列”的正统续作，不同于GBA时代的那次匆匆邂逅，这次的一切都显得有条不紊，其关键在于PSP的按键配置已经可以近乎完美地让玩家们体会到如同PS2上的操作感觉。单就这一点来说，这才是真正意义上的玩家所想要的，同时也是Konami想要表达的主题，也就是本作的副标题——无所不在。也许在等待游戏发售的过程中日刊《ファミ通》的36分白金殿堂分数吊足了所有人的胃口，于是本作在最近的PSP发售游戏中掀起了一股未曾有过的高潮。出色的品质配上PSP独有的16：9液晶屏幕实在是一种难以形容的享受。相信本文能够带领你细细地体会这次的足球盛宴……



作品总览

本作在一些方面体现出来的变化显然是紧随世界足坛大潮流的，游戏带给我们不再仅仅是成就感，大比分的比赛已经不再出现，取而代之的自然是无与伦比的真实代入感。

规则的变化则是显而易见的，在新的国际足联规则下，越位判罚时间变得更长，裁判必须确定越位球员拿球或者有进攻意图才会判罚犯规。虽然这项规则本身在不久之前的联合会杯上还有不少争议，而是否带入世界杯比赛也还是未知之数，但加入这一变动毕竟是标榜真实的Konami必须要走出的一步。当然在比赛中这项规则也还是给玩家带来了一定乐趣的。在这样的规则下，即使越位之后也要依靠自己的判断来决定是否继续追球，因为要在拿到球之后裁判才会作出是否越位的判罚，也就是说在貌似越位的情况下继续追球的结果可能是一次没有问题的进攻，也有可能被裁判吹罚而徒劳浪费体力。门将的手抛球得到了大幅度调整，门将可以根据AL和对方球员的站位来选择是否使用大力手抛球。过去因为门将只能手抛地面球而导致皮球被对方抢断的情况得到了彻底的改观，而且后场的手抛球能够快速发动进攻，像真实比赛中门将通过大力手抛球从后场直接发动进攻得分的场景也可以再现了。

目前现实比赛中球员更多地将球打飞而不是打偏也成为本作改进的一个方面。尤其本作中禁区内外的射门力量判定有了非常明显的区别，对玩家的微操作提出了更高的要求，而且随意性

也增加了。这里的所谓随意性并不是游戏平衡性失调的原因，而是说游戏基本能够按照现实比赛的真实套路来进攻，只要能够熟练地掌握每个按键的功能，行云流水的进攻就不是什么幻想了。

花絮的增加对操作本身没有带来太大变化，但是作为娱乐，特别是作为掌机游戏，这些要素带给我们的感觉还是很有趣的。首先是裁判判罚的方式变得多样化。比如裁判有时只提出警告而不出牌，这种情况过去虽然也出现，但是在有人受伤的情况下必定会出示红黄牌，本作则不一定了，比赛也就更加真实，至少在南美球员参加的比赛里，这种小动作的得利是很常见的现象。还有就是受伤延迟，这是指球员在场上和人有身体接触并被侵犯时不一定马上受伤，等一会儿甚至到中场休息时才报告受伤的情况，因为随机性很大给玩家的打击也就很大了。而最真实的情况莫过于“场上有球员受伤时裁判不一定会立即中断比赛”了，这种情况下要让受伤球员得到治疗就必须把球踢出边线，中断的比赛重新开始后对方会把球抛回给原来的控球方，如果球员受伤拖延太久，裁判就会强制中断比赛并由非受益方得球。

接下来作为进入游戏前的必要提醒，应该说一下存档的管理，至少在PSP上不是什么小事情，两种不同的记忆棒存档的大小是不一样的，请参照下表对照。

オプションファイル(系统存档)	普通记忆棒 1280KB以上	PRO记忆棒 1344KB以上
使用场合	“OPTION”菜单的“WEデータ管理”选项，然后选择“オプションファイル”里的“オプションファイルセーブ”，主要是关系游戏的名单、自己修改的队徽等要素，特别是和PS2联动传输数据时需要用到。	

リーグデータ(联赛存档)	普通记忆棒 464KB以上	PRO记忆棒 512KB以上
使用场合	在联赛模式进行中的主菜单选择“セーブ”。	

フォーメーションデータ(球队设置存档)	普通记忆棒 64KB以上	PRO记忆棒 128KB以上
使用场合	这个是保存自己调整的球队阵容、战术等设定，在球队调整菜单中的“ストック”选项下选择“セーブ”，下次开机后在这里选择“ロード”可以调出阵容。	

リプレイデータ(进球存档)	普通记忆棒 336KB以上	PRO记忆棒 384KB以上
使用场合	在进球回放画面中按下□键选择“セーブ”，保存的进球在“OPTION”有选项可供回放。	

アドホックモード(通信对战存档)	普通记忆棒 64KB以上	PRO记忆棒 128KB以上
使用场合	对战模式中的“データセーブ”存储，保存了自己的战绩，当然，如果不满意的话也可以删除再新建一个。	

使用两种记忆棒的存档相差还是很大，如果你的记忆棒容量恰好不多时就要注意了，记忆问题虽然很多人都知道，但是细节往往容易被忽略，特别是本作可以通过无线联网进行对战，存档也就成为了成玩家之间相互交流的工具。关于存档的相互补充和交流，文章后面会具体地说明，也是掌机游戏特有的一个优势和卖点吧。

理清这些头绪后，就可以正式进入游戏了，进入游戏后最重要的是什么？当然是操作，以下就是操作方面的问题，为了照顾很多从未接触过“《WE》系列”的玩家，笔者就从最基础的讲起(已经知道的玩家不要扔东西，要照顾初学者嘛)。

操作详解

基本操作之控制篇

进攻时			
方向键	选手移动、盘带	R键	加速
滑杆	选手移动、盘带，滑杆特殊传球(需要设置)，特殊操作	○键	长传、传中
		×键	短传
		△键	意识传球
L键	选手控制切换	□键	射门



所谓的滑杆特殊传球是利用滑杆来进行的任意方向的蓄力传球，类似PS2《WE9》上的右摇杆无差别传球，在PSP上由于键位原因没有PS2的右摇杆，不能通过按下R3键来实现对力度的操控，所以这里就需要在比赛之前就根据自己的使用习惯来具体地设置滑杆的使用方法。具体设置是在“キーコンフィグレーション”选项中将“アナログパット”这一项的模式设定为“TYPE2”，这样就能在比赛中利用滑杆来实现所谓的人工传球，即无差别的任意方向传球。而特殊操作则是指利用滑杆来实现特殊动作的系统，利用滑杆来实现各种特殊动作的操作。如果要实现这一操作就需要在“キーコンフィグレーション”选项中将“アナログパット”这一项的模式设定为“TYPE3”。以上几种模式玩家可以根据自己的需要自行取舍，不过以目前笔者的感觉来说，还是比较推荐“TYPE3”模式的。

防守时			
方向键	选手移动	○键	铲球
滑杆	选手移动	×键	抢断方式一(持续按键)
L键	选手控制切换	△键	门将出击(持续按键)
R键	加速	□键	抢断方式二(持续按键)



基本操作之盘带篇

【盘带】

通常盘带　使用方向键保持皮球始终控制在脚下并匀速前进，如果没有设置滑杆模式则也可以使用滑杆进行操作，总体而言，虽然在PSP上使用方向键控球还是有些不太容易适应，但是相比滑杆来说，方向键的操作能够更好地掌握方向，不容易出现飘忽的走位，因此还是推荐使用方向键来控制。



带球跳跃　球员在带球运动过程中回避对手的铲球并继续衔接带球动作的操作，具体的使用方法是在被对方铲到的瞬间连续点两次R键，球员会带着皮球跳过对方球员。

踩球(方式一)　在盘带中放开方向键，然后再点R键，控球队员会马上将球停住，只要适应一段时间还是能够习惯的。

踩球(方式二)　在盘带中放开方向键，然后再连点R键两次，球员会将球停住后面向球门方向，和《WE9》中使用的R2停球一样，不过由于这一操作的完成相当费时，所以基本不可能像《WE9》那样用于边路晃人，只能在中场得球后用来调整身位。

回拉球　在完全停住球的状态下，连点两次R键，接着按住身体面对方向相反的方向，球员会作出向后两步的拉球动作，这个动作的问题是必须要在球员和球没有离太远且必须要完全静止的状态才能使出，由于条件苛刻，所以在实战中并不会经常用到，但作为慢速带球中的一个补充还是有一定作用的。

拨球　所谓拨球是停球的时候将球侧拨一步出来，这个动作会以球员利足的方向45度把球拨出将近两个身位，论实用性也确实不高。

【变向盘带】

大步趟球　在按住R键的带球过程中向前进方向连点两次方向键，边路带球时，以此作为传中前的准备很好用。

加速带球　按住R键的带球，《WE9 UE》中还是比较好用，只不过趟球动作比《WE9》的节奏慢了些，需要适应。

高速带球　连续两次按R键的高速盘带，在中路加速时用这个比较好，因为在遇到对方铲球有一定机会跳跃回避。

低速带球　盘带中放开方向键，会很慢地带球前进，进入禁区混战的时候不妨试试，液晶屏幕的残像容易使人产生错觉，在联机对战时骗点球很不错。

【接球】

基础停球 也就是利用方向键来进行调整，操作简单，靠的全是经验和感觉，顺便说一下，本作中的停球可能是屏幕显示比例的原因，显得特别大，这一点是需要细心体会的。



顺球 在接球瞬间按方向键并连点两次R键，成功后为向指定方向顺球。

面对对方球门的停球 接球瞬间连点两次R键，成功后球员会自动将球停到面向球门的方向。

漏球变向 接球瞬间按住R键和来球相反方向的方向键，成功后球员会漏球转身然后继续带球。

基本操作之传球篇



脚后跟短传 ×键加上身体正后的方向键就可轻松完成，关键在于一定要是正后方，不然球员会强制以很蹩脚的姿势传球。

长距离传球 方向键加上○键，在反击中如果你已经过了半场，这种长传会比较好，在保证输送距离的情况下只要力度不要太离谱就不会把球传出界。

不停球意识传球 接球前先按△键，接球一瞬间再按方向键，以前很多人没有注意这个细节，老是按照带球中的意识传球方法来传球，结果效果始终不理想，失去了一个有效的进攻手段。

空中意识球 方法是按住L键后再按方向与△，其实本作和它的PS2版本一样，改变了以往《WE》中○传球与L＋△传球在差别上的不明显，本作中这一操作的使用距离比○长传的距离加大很多，可以直接从后场发起进攻。

二过一传球 按住L键然后按×键为二过一传球的起势，之后可以根据情况选择△键或者○键的各种传球套路，还有一种方式是在传球之后，在球还没到接应球员脚下之前连点两次R键，则传球队员会自己插上，和传统的二过一操作相比又进化了一步，不过这种方法无论对操作还是对游戏者本身的应变能力都有一定的要求，属于高级技术。

手动传球 前面已经说过了，需要在“キーコンフィグレーション”选项中将“アナログパット”这一项的模式设定为“TYPE2”，然后就可以用滑杆进行任意方向的传球，按住L键操纵滑杆可以实现任意方向的空中传球。

下底传中 在对方禁区两侧30米内，点一下○键为传高球，点两下○键为传低平球，点三下是地滚球。如果我方在禁区内有两人以上抢点，则按住上传中是传远点，按住下是传近点(以在屏幕下方传中为准)。



基本操作之射门篇

射门 本作和以前系列不同的是追加了强调精度的射门，操作方法是在射门力度槽出现后追加连按两次R键，这种操作的射门是以脚内侧发力的，能够更精确的命中球门的死角，缺点是会影响球速。

吊门 吊门一共有两种，一种是通过L＋□键的高吊球，速度较慢，主要用于对付出击到一半的门将；还有一种是射门力度出现后单点R键的低轨道吊门，优点是速度较快，缺点是轨道较低容易被门将没收，主要用于门将出击已经离我方很近的情况，这个动作还有一定的迷惑性，能够晃倒面前的门将。



基本操作之动作篇

（动作操作必须把"キーコンフィグレーション"选项中将"アナログパット"这一项的模式设定为"TYPE3"才能使用出来）

【假动作】

绕跨 一共有三种，其中第一种是利用摇杆，在正常设定下使用滑杆，向前进方向连扳两次滑杆可以连续两次快速地斜线绕跨，是三种绕跨中速度最快持续最短的；第二种是连续两次点击L键，绕跨之后还可以接大步趟球，在边路摆脱对手很好用，连续R键三次的绕跨速度最慢，绕跨次数最多，而且不能接大步趟球，不过对身体两侧的防御相当强，在禁区前突破时可以考虑使用，部分球员如罗纳尔迪尼奥会使出牛尾巴动作。

假射 还是三种方法，一种是使用滑杆在前进方向的横向连扳两次，还有两种操作是一样的，都是按□后按×出现，只不过一种为默认方向变向，一种可以通过方向键控制。

假传 和假射一样，只不过是在按下○后按×，不能控制方向。

虚晃 主要是上身的虚晃，一种是在运动中使用方向键搓45度，球员会在跑动中上身虚晃并做22.5度的变向；另外一种是在停球时，使用方向键在面对方向的垂直方向上连按两下方向键，以面向左边为例就是按上、下方向键，成功后球员原地向侧面跨出一步并晃动上身。

停高球 停球前一瞬间按方向键＋R键可以把球往不同方向停得很高，如果想打凌空射门这样停球的反应时间更长一些，容易掌握好时机。



马赛回旋 顺时针或者逆时针转动滑杆一圈，回旋并不是完全的360度转圈，所以在内切和变向的时候都很好用，关键是要选择好转动滑杆的方向。

挑球过人 使用滑杆进行下上的拉动，动作成功后球员会轻轻挑起皮球过人，有很强的护球判定，不容易被抢断。

基本操作之防守篇



逼抢 逼抢有两种，一种是按住×键逼抢，也可以加上R键跑动逼抢，另外一种是按住□键呼唤附近队友协防，□和×一起按就是夹抢，如果是在边路的的话还可以单按□让队友上去抢球，而玩家则可以控制我方另一名球员协防并封堵对手出球线路。

铲球 ○键的铲球是可以配合R键来实现滑铲和飞铲的。



解危 □解危很多人都知道，但是还要重点说一下，因为多年的习惯，○解危还很流行，但是我要说的是，这样做是很危险的，因为○要蓄力，而□不用，就是这么简单。

基本操作之门将篇

门将活动 门将的移动是通过△键控制的，当对方带球过了半场后，我方用△键使门将出击，如果在比赛开始前的设置中将自动控制门将设为开启的话，那么在比赛中按住L键加△键就可以通过方向键控制门将出击，使用○键可以铲球。本作中门将能够抛掷很远的手抛球，前提是中间有对方球员阻隔，在门将抱球中放开后按下R键则可以把球放到地上，门将的其他操作请参看定位球篇。



基本操作之共同篇

战术调节 由于是PSP上的游戏，在键位上会和PS2的手柄有所区别，于是在"《WE》系列"惯有的战术设置操作上也发生了一些变化。其中战术的使用因为PSP没有L2键，故而用SELECT键加上四个方向键来调用战术，问题是在使用战术时，方向键依然对球员跑位有影响，这是游戏中的疏忽，而且键位设置使人有些难以适应，这倒不是Konami的责任。还有就是PS2平台的L2＋R1、R2设置攻防趋势在本作中也是由于没有L2、R2键的原因，被改成了SELECT键＋L、R键来实现，由于相对操作简单，这一设定还比较容易适应。

固定球员的操作 在设置为固定操作某一球员的比赛中连点两次R键为要求其他队友给自己传球。这里提一点，在游戏中由于没有L2、R2键，所以在切换球员能力和切换门将操作是否开启时都一律使用滑杆左右移动来设定，而在比赛开始前设定中按△键可以设置球员头标，除了选手名和默认外的第三项是使用原创的名字，但是这个原创名字不像PS2版本中可以自行在游戏中修改，而是要在PSP的系统中修改，也就是说这里使用的自定义头标实际上是机器的名字。

基本操作之定位球篇

角球 角球的操作还是以○键传中比较常用，使用过程中可以通过结合方向调节球路，具体方法是方向键上是低平球传中，方向键下是地滚球，方向键左右为球的旋转方向。直接按×键是战术角球。

任意球传球 比较特殊的是任意球的长传，可以通过L、R键来调节球往左、右的飞行线路。

任意球射门 任意球射门是通过□键和其他键的配合来使用，其中方向键上＋□为大力射门，方向键下＋□为落叶球射门，近距离容易越过人墙，在力度槽表示过程中按△键可以追加射门力量，按×键则稍微减弱射门力量，这样任意球的直接射门就有了五种不同的控制力度，而方向键左、右则是控制射门旋转方向。

配合任意球 PS2版《WE9》使用长按L2键作为双人配合定位球起势的时候，PSP版的《WE9UE》却保留了《WE8LE》中使用SELECT键进入这一模式的设定。而按住L键专门负责控制做球队员也是这次和《WE9》一起改变的要素，在双人模式下按住L键＋×，可以做出一拨一射的起势，然后自然是跟上一脚重炮。

人墙 控制人墙在于控制他们的起跳和封堵，□键是全体起跳，×键是全员不跳，○＋×键是部分人墙球员冲出封堵，剩下的队员起跳。在定位球的防守中也可以控制门将，在对方任意球射门的准备时间按住△键不放则门将会移向人墙防守一侧，当玩家看到对手的门将准备防守人墙那一侧的时候，也可以采取突然将球射向没有人墙那一侧的战术。

新增动作分析报告



系统的说完了自然就是个别分析，这里只单独分析一下相对于以前"《WE》系列"新增的动作，究竟使用起来感觉如何还是应该汇报一下的。从哪开始说呢？笔者以为本次的《WE9UE》局限于PSP的硬件条件，虽然可以说完美的移植了PS2版《WE9》的精华，但是操作上还是有一些不同之处，这里不谈与《WE9》的比较，单就新的操作而分析与以前系列的变化。



横向微移和连续变向横移

【测试效果】

这是本作盘带方面最大的变化，以往PS2平台作品中的R2键配合十字键横向移动操作起来简单，但是在没有R2键的PSP上就只有采取直接用方向键控制横移的方法了。但这种设定也有其积极意义，那就是更多新玩家也能频繁地使用横移动作来摆脱对方的紧逼了。另外还有一个变化便是将前作横移后再接后拉球的动作进行了分化，可以在进行完一次横移后，再按住身后方向，这时便不会后拉球，而是改为球员转身90度并继续横移，如此这般只要不被其他人中断就可以无限连续下去，整个动作也很流畅，结合背后护球在正面有人防守的情况下，以对方防守球员为中心摆脱防守，通过一个大范围的连续直角转身成功率相当高，也相当实用。横移每次的持续可以在六步以上，不好具体判定，球员在这个过程中的横向护球能力会加强，至少骗对方犯规的机会更多了，而被抢断的机会则会减少，而且本作中的球路运算有所改进，横移中的传球射门硬直非常短。

实用性：★★★★★

后拉球

【测试效果】

这个动作在《WE8 LE》中就有，但是《WE9 UE》中的后拉球和前作相比有两个区别，第一是前作中的后拉球必须建立在横移成功的前提下，第二是前作的后拉球是踩球匀速后拉，而



且速度非常慢，而本作中的后拉球严格来说已经不是严格的拉球，只是双足形成内八字用脚内侧快速把球往后连续敲击两次达到类似于后拉的效果。但是整体的节奏感比前作的踩球后拉更敏捷，通常来讲其实用性还是有的，一般能够保证两次回拉之间对手没有追上并断球的可能性。主要的使用位置还是在禁区前方，使用面对球门的转身是为了确定方向，而且不至于使球离身体太远而无法做出动作。后续进攻的变化还是很多，只不过回拉之后变向的幅度比较小是一个问题，需要掌握好时机，不然容易被侵犯或被阻断进攻节奏。

实用性：★★★★

原地拨球侧离身体

【测试效果】

在停球时做出此动作能够将球侧趟出身体6、7个身位，在现实比赛中经常看到的情况是接到横传之后一个顺势的侧趟球向前推进。这个动作的操作很简单，就是接球时按任意方向+R键。该动作在边路得球后的变向作用主要用于迅速下底或者迅速插入中路。这个动作由于趟球的距离比较远，在防守球员较多的情况下的实用性并不高。



实用性：★★

内脚背搓弧线的精确射门

【测试效果】

本作新加入的一个系统，其实这个动作给人的直观感觉并不是很突出，然而这却代表了未来“《WE》系列”在射门上的一个发展趋势。那就是进一步的细化操作，以期能够更真实地表现现实比赛中的情景。其实这样的操作就其突



然性上颇有现实比赛中变化射门姿势的感觉，用内脚背搓球能够非常精确地命中所要射门的位置。在未来的系列里可能会加入更多的需要单独追加操作的射门技术，这样才能真正体现出球员能力中射门精度和射门技术对球员的影响，至少可以把射门力量的主导地位给平衡一下。对于部分不能适应快速按键的朋友恐怕还是需要在射门之前将球趟出一步，以免浪费机会。

实用性：★★★

显示力度的定位球短传

【测试效果】

其实从游戏中的感觉来看，定位球短传的力度槽并没有真正给定位球带来什么变化，而以笔者的理解这一设定的真正意义在于前场中距离定位球的时候不至于使对手轻易看出你的意图是射门还是传球。毕竟在掌机平台上失去了一些要素的前提下，最持久的游戏动力自然就是人与人之间的无线联机对战，而既然是对人的游戏，不注重细节则会大大降低游戏的平衡性，或者说会直接影响玩家进行定位球配合的乐趣。此处可以顺带提及这次改进的战术角球，角球传出后也会有力度显示，而且球员出球与接球的动作都变得相当的真实，身体柔和了许多，不会出现以前那种硬直的接球和转身。不过总体上本作的传球还是在速度上有所加强，那么在靠近禁区的位置采用连续短传对于战术定位球的成功率也能有一定的提升，当然随机性也随之上升了。而最关键的是本作的短传有一些细微的精度调整，过去的前场定位球短传可能是由于球员站位的情况也可能是球路的本身模糊判定，当稍微调整出球方向后出球往往会变成横传，本作中不存在这些问题。

实用性：★★★★★

漏球转身

【测试效果】

其实和PS2平台的感觉差不多，只不过因为按键的原因显得有些延迟，这是一个问题，但并不是致命的。漏球转身实际上是系列上一作就有的东西，不过这次是在前作的基础上增加了空中球的漏球，这样的漏球实际上在正式比赛中已经非常常见。这也是一个时机问题，主要的实用范围在中前场的短传和长传转移中，有时候让出身位往往比硬拼的效果更好。而且还有一个变化是本作在防守方面的加强，如果还是采用以前的强行突破而不重视应用动作的应变的话肯定是无法打出赏心悦目的进攻的。

实用性：★★★

定位球全攻略

定位球在本作中的变化需要特别提一下，因为本作的定位球得分实在是太容易了，当然说容易也是在掌握了一定方法之后，随机出现的因素对定位球命中的影响大大地降低，但是要达到随心所欲的精确程度绝不是简简单单的几次操作可以熟练掌握的。

先从角球开始，直接的传中头球攻门和运动战中的头球在本作都被强化到了一个新的高度，前提是你能够准确、合理地运用技术。不过PSP平台由于视点的问题无法进行大范围的观察，所以也需要一个时间来适应。至于技术方面的要素，主要涉及到几点，首先是跑位意识，虽然在发角球时不能直接控制球员的跑位，但是其他球员的跑位都能看清，玩家要做的也很简单，就是等，因为等待角球是没有时间限制的。选择利足的话，从实际比赛的效果来看，应该是左侧发球时使用逆足球员，在右侧使用利足球员，而且球路的修正给人更顺手的感觉。再跳回来说一下跑位的问题，其实整个角球进攻的过程中最关键的还不是己方球员的跑位，而是对方防守球员的跑位，总的说来是一个字——乱，打乱对手的防守体系是我方



乱中取胜的关键，也是我们之前各种铺垫的目的。有的时候需要等待很长一段时间，最简单的一种情形是在对方一名球员从攻防人群中跑出禁区防守我方战术脚球之后未果，又继续朝禁区退去的时候，因为这个时候对方的防守体系会因为突然回撤的球员形成短时间的盯人混乱，当然，时机很短暂。

之后的关键是出球，以前面叙述的观察跑位方法，在确定了球员处于有利的位置后便可以实行出球的具体操作，以左侧的角球为例，通常推荐右脚球员来主发这个位置的角球。由于这个位置的内旋球传中对对方球门的威胁相当大，自然发球球员本身的出球弧度能力也就要求比较高，通常要在75以上。而力度槽的要求要在中线左右，一般不要超过整个力度槽的八分之一。力度调节方面当球员在近角跑位的时候应让力度略微多于力度槽。而球员在球门远角的话则应该力度稍微小于一半。这是为了给球员留出空间，往往我方最突出的跑位球员并不是我方的真正传球目标。就目前游戏所见的情况下，本作球员的头球威胁完全取决于球员跑位，特别是冲顶的威力非常强。这就决定了球和球员之间距离的重要性，这是角球传中最基础的部分，同时也是本作的一个特点，虽然这样的操作以前系列中都存在，但无疑本作的设定非常适合这样的传球，另外一定的旋转有助于帮助增加头球的威力，本作中的强力旋转是依靠L和R键实现，略微有些变化。还要提到本作一个重要的变化，那就是负责战术攻防趋势调节的键位变成了SELECT键和L、R键的配合使用，本来定位球中的影响不大，但是角球操作中需要快速地切换攻防趋势。关于攻防趋势的调节很多人还想当然地认为进攻的时候就是进攻趋势越高越好，其实这种观点有点片面，因为本作中角球的威力主要体现在前冲上，如果球员过分压上就没有了空间。最后的结果便是不但不能起到增加攻击点的作用，反而容易失去第二次进攻的机会，而且后卫的站位靠前也会在进攻失败之后给对手长驱直入反击的机会。正确的操作是首先应该将防御趋势调节到最高，耐心等待我方球员全部回撤，拉出空挡后，在球尚未发出而力度槽已经显示的情况下迅速将进攻趋势调节到最高。还有一个问题是调整传中角度的时候不要乱动，确定好角度后稍微等待一下，不然传出的球很容易歪，经常出界。





然后自然是卡位和争顶头球，首先要说的是头球争顶是本作精髓，不了解这个操作就谈不上了解本作。而且操作好头球争点的话，一系列的高难度射门动作也就水到渠成了。本作的卡位抢点对身体条件的依赖算是所有系列作品中最小的，更多的是依靠瞬间的感觉，灵巧的球员往往有更大的优势。整个技术的要点在于高球到达制高点后能够迅速使用方向键控制移动抢先靠近球的来路，这时候并不要急于靠近对方球员卡位，而要保证相对位置比对方更靠近来球，抢位成功后再利用□或者×键的模糊锁定功能来自动抢点，如果不事先抢在对方身前那么一切都是白费，好在针对PSP的按键特点本作取消了PS2平台上的R2＋R1强制移动，使用方向键的局限被大大降低了。抢点中还有一个本作的新要素，就是连点射门或传球键在头球争抢中皆有累加效果。



同样禁区两侧30米范围内的两个边路都可以通过45度的逆足起球来达到和角球传中类似的目的。而战术角球更多依靠的是吊中，这种吊中是利用L键＋○键的默认找禁区高点，不仅禁区两侧默认的传中区域有效，整个进攻的半场都能直接吊入禁区，而且这一动作已经非常成熟，也算是为接近世界足坛“先进”的传中方式做了贡献。

间接的定位球得分延续了《WE8 LE》的得分模式，而且命中率显然更高了。以本作间接定位球来看，最适合的人选还是托蒂、内德维德以及杰拉德这样的球员。对于瞄准的球门位置比前作的



判定宽松许多，只要瞄准门将的身体空挡都能制造威胁，而最容易的位置依然是瞄准远端门柱内侧，这里需要注意选择角度尽量一开始就瞄准，虽然本作在做球进入运动战后，手动调整射门方向的作用被大大的强化了，但对于射门威力也会产生不小的影响，所以如果不是特别有必要，尽量不要在做球后再来调整射门方向，相对于对对手的迷惑作用，对射门质量本身的影响反而会更大。射门时机较之前作则要稍微提前，如果等做球传出再蓄力必然会被对方防守球员封堵。力度控制方面根据本作的特点要就低不就高，力度不超过蓄力槽一半的话基本不会打高，造成角球的几率也更高，至少不至于浪费得来不易的定位球机会。对于靠球门距离比较近的劲射可以配合L、R键来加强旋转以增加门将脱手的几率，不要小看旋转的威力，在本作的雨天中尤其好用哦。不过如果距离在二十五米以外则最好不要再使用任何的旋转操作，因为这种距离的弧旋球很容易偏离球门。本作的新要素，传地面球的力度显示，总的来说这一次的地面球力度设定并不是真正意义上的改变，而是增加了一种迷惑手段，至少在前作玩家可以广泛通过观察有无力度槽提前判断我方的射门、传球意图的情况不会再发生了，所有的变化都要在我方出球后才能开始酝酿，力度多少对传球几乎没有影响也证明了这种判断。

当然，已经强化到变态的任意球直接得分肯定要放到最后来说，这里还是层层深入的讨论，首先以通常球员的定位球直接得分的距离来看。对于大多数球员的能力要求是指发球队员的四项相关能力(射门力量、精度、任意球精度、出球弧度)都在80左右，通过定位球的特殊换人选项查看并选择好。以卡卡为例来说明，射门的距离可以按照二十五米内，二十五米到三十米，三十米以外分成三个档。其中前者要往靠近门柱位置移动一格，后者朝远门柱移动一格，二十五米到三十米距离可以不调节角度，这些都是以直接的射门操作不加旋转为前提的。通常二十五米以内要按住方向键下发出落叶球以越过人墙，力度刚好一半，采用分段式的蓄力法，两次把力量加到位，如果力度稍大反而不易越过人墙，而力度过小则没有威胁。远距离的出球大概到力度槽一半至四分之三，注意要一次把力量加到位，因为两次蓄力是为了减缓球的速度，显然这里不实用，如果需要的话还要用三角键加力。当然，也不是完全没有防守的办法，在对手出脚按住△键是封堵人墙一侧死角，然而需要预先判断对手是打哪个角，判断失误的话也无济于事。再加上短传球力度槽这一设定的迷惑性，贸然的选择并不值得推荐。至于如贝克汉姆和中村这样的球员则要依靠L、R键的调整在球路的弧度上做文章了，这点就要依靠玩家自己的感觉，因为但凡定位球高手，其弧度和定位球能力实际上是对球员任意球射门的一种精度修正，自然这些任意球专家在选择角度和操作时大胆一点也不是没有回旋余地。

模式讲解

MATCH

本作的对战模式在比赛设置方面基于PS2平台有所简化，估计也是限于PSP的机能。首先，取消了解说；其次，在比赛开始前的环境设定中进行了大量的简化。包括取消了天气设定，取消了球场选择而代之以草皮设置，且只有两种样式的草皮可供选择；而且在球员队服切换中取消了PS2版《WE9》加入的△键手动组合球衣、球裤、球袜的设定。助威选择也被取消了，笔者并不知道Konami这样做的目的，因为900Mb左右的游戏容量显然没有达到UMD的极限，而且PS2《WE9》的游戏文件是现成的，游戏贴图的尺寸鉴于PSP的屏幕解析度显然相



对更小，而比赛中的解说声音也已经减去。这样看来的话，游戏中的缩水只能认为是Konami在为了明年世界杯而蓄力，不想过早地在PSP上做出一个完美的《WE》……游戏的对战模式中的“クイックスタート”选项依然予以保留，这是快捷进入游戏的模式，这个模式中所有环境设定都以最适合的方式默认，不过笔者也认为意义并不大。

【对战模式】

比赛前的设定菜单说明请参看下表

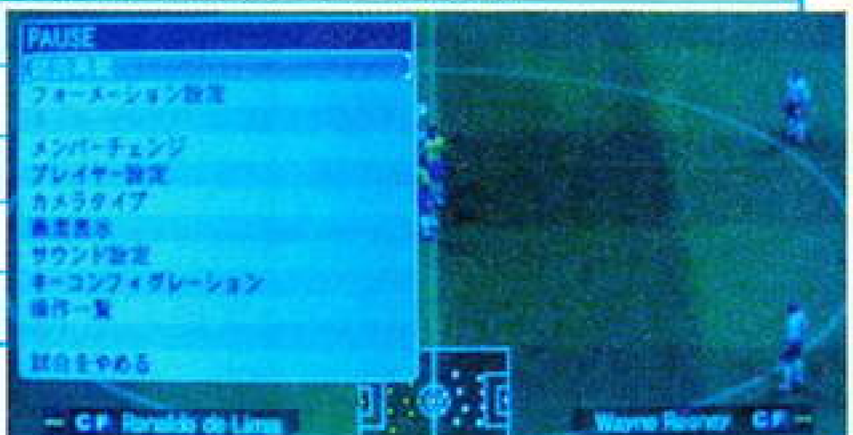
设定终了			退出设定模式
メンバーチェンジ			换人及查看球员各方面能力，按L、R键是切换球员能力、球衣号、状态、伤病和红黄牌累计情况，滑杆左右滑动查看球员能力
フォーメーション设定			各种阵型，意识，位置调整
	チェンジ		阵型选择
	ポジションエディット		微调选手的场上位置
	役割选择		选择选手的场上担当位置
	自动并び替え		根据球员状态能力等综合情况自动生成最合理出场阵容
	敌チーム自动并び替え		让电脑自动生成最合理出场阵容
チーム设定			球队设定
	攻守レベル		设定攻守度
		マニュアル	比赛中利用L、R和SELECT键手动切换攻防程度
		オートディフェンス	注重防守
		ノーマル	普通状态
		オートオフェンス	注重进攻
	ディフェンスシステム		防守设定
		ノーマル	普通防线
		スイーパー	设置托后中卫
		ライン	平行站位
	チーム战术		设定四种已经选定的战术的执行程度，A是坚决执行，B是适度执行，C是随意执行
	一览设定		球队设定的综合选项，可以算作快捷方式
作战设定			技战术设定
	マニュアル		手动调节战术
		ノーマル	普通战术
		中央突破	中央突破为主
		右サイドアタック	右路进攻为主
		左サイドアタック	左路进攻为主
		逆サイドアタック	逆侧边路插上进攻为主
		チェンジサイド	换边进攻为主
		CBオーバーラップ	中卫插上助攻
		ゾーンプレス	全场紧逼
		カウンターアタック	防守反击
		オフサイドトラップ	造越位
	セミオート		快捷设置战术（内容和手动调节一样）
	フォーメーションA		设置战术阵型A（作为应变阵型的快捷切换）
	フォーメーションB		设置战术阵型B
	设定をAにコピー		拷贝阵型A
	设定をBにコピー		拷贝阵型B

个人设定		个人设定
	攻击意识	共8个方向，每名球员可以同时选择两个方向
	守备意识	分为"高い"、"普通"、"低い"三种类型
キツカー.キャプテン		定位球，队长的设定
クイック设定		快捷战术设定
	キャンセル	默认状态
	バランスよく	球队通常的设定，全体平衡
	专守防卫	最重视防守
	ノーガードで攻める	重视进攻
	カウンターアタック	防守反击
	サイドアタック	边路进攻
	中央突破	中路突破
	前线からプレス	前场进行紧逼
ストック		可把设定好的阵型放在这里



比赛中暂停的菜单说明表

试合再开	回到游戏
フォーメーション设定	进入球队相关设定
キッカーセレクト	快捷选择发球队员(只能在定位球画面选择)
メンバーチェンジ	快捷换人
プレイヤー设定	设定球员切换敏捷度，是否手动控制门将，变换头标
カメラタイプ	变化视角 (受屏幕比例所限，这次只能选择近、中、远三种视角)
画面表示	设置画面，包括雷达、球员名显示、比赛时间显示等
サウンド设定	设置效果音和BGM音乐
キーコンフィグレーション	按键设置
操作一览	日文的，不用看了
リプレイ	比赛回放
试合をやめる	结束比赛



【关于受伤】

受伤对能力的影响变化并不大，但是毕竟是游戏中客观存在的。在本作中有一个恢复障碍的概念，在PSP的《WE9UE》和PS2的《WE9》中是指联赛中球员受伤好转后的一段恢复期，这段时间能够正常比赛，但是球员的基本能力还是较正常状态下有所下降。并且会在伤愈后这个能力下降的状态也会保持一段时间。实际上细心一点的玩家能够发现这段伤愈时间内状态栏的图标是用灰色表示的，只要在联赛中看到有刚刚伤愈复出的球员状态箭头是灰色则表明该球员还不能完全发挥出他的全部能力。

状态、伤情和能力的影响关联表

	状态极好	状态较好	状态较差	状态极差	轻伤	轻伤愈后	重伤愈后
オフェンス	+12%	+6.4%	−8%	−16%	−32%	−6.4%	−12%
ディフェンス	+12%	+6.4%	−8%	−16%	−32%	−6.4%	−12%
ボディバランス	+12%	+6%	−12%	−18%	−18%	−6%	−12%
スタミナ	+12%	+6%	−6%	−8%	−24%	−4.8%	−9%
トップスピード	+9%	+4.8%	−6%	−12%	−24%	−4.8%	−9%
加速力	+12%	+6%	−9%	−18%	−24%	−6%	−12%
レスポンス	+12%	+6%	−9%	−18%	−24%	−6%	−12%
敏捷性	+12%	+6%	−9%	−18%	−24%	−6%	−12%

	状态极好	状态较好	状态较差	状态极差	轻伤	轻伤愈后	重伤愈后
ドリブル精度	+9%	+4.8%	−4.8%	−9%	−24%	−4.8%	−9%
ドリブルスピード	+9%	+4.8%	−6%	−12%	−24%	−4.8%	−9%
ショートパス精度	+9%	+4.8%	−4.8%	−9%	−18%	−4.8%	−9%
ショートパススピード	+6%	+3%	−3%	−6%	−18%	−3%	−6%
ロングパス精度	+12%	+12%	−8%	−8%	−8%	−4.8%	−9%
ロングパススピード	+6%	+3%	−3%	−6%	−18%	−3%	−6%
シュート精度	+9%	+4.8%	−4.8%	−9%	−18%	−4.8%	−9%
シュート力	+12%	+6%	−6%	−12%	−18%	−6%	−12%
シュートテクニック	+9%	+4.8%	−4.8%	−9%	−18%	−4.8%	−9%
フリーキック精度	+9%	+4.8%	−6%	−12%	−18%	−4.8%	−9%
カーブ	+9%	+4.8%	−6%	−12%	−18%	−4.8%	−9%
ヘディング	+9%	+4.8%	−4.8%	−9%	−18%	−4.8%	−9%
ジャンプ	+12%	+12%	−8%	−8%	−24%	−6%	−12%
テクニック	+9%	+9%	−6%	−12%	−18%	−4.8%	−9%
攻击性	+9%	+4.8%	−6%	−12%	−30%	−4.8%	−9%
メンタリティ	+12%	+6%	−9%	−18%	−30%	−6%	−12%

LEAGUE

【联赛模式】

在联赛模式中不仅可以选择国际联赛，同时也能选择各国俱乐部联赛，这是从前作就有的设定。只有选择国际联赛才能设置球队和比赛模式选项，其中比赛模式(シーズン)选项中“フルシーズン”为双循环，“ハーフシーズン”为单循环。而且本次的联赛模式菜单相当有个性，比如意甲联赛的菜单背景是古罗马城，西甲联赛的是斗牛场。要说明的一点是各国家联赛和杯赛的规则都有所不同，特别是红黄牌累计等方面一直没有引起玩家重视，我们不妨来了解一下各大联赛的相关规则，至于其他的东西对于这个模式实在是没有必要作太多说明。(由于游戏中只有各个联赛的顶级球队，所以在赛制规则等方面会和现实有一定出入，在此一切以游戏中为准。)



意大利足球甲级联赛

参赛球队总数、场次	20支球队，38轮比赛

累计警告

累计四张黄牌停赛一场，恢复比赛后累计三张黄牌停赛一场，再次恢复比赛后累计两张黄牌停赛一场，再恢复比赛后累计一张黄牌停赛一场，之后又恢复四张黄牌停赛一场，以此循环



意大利杯赛



参加球队	意甲20支球队

比赛形式

20支球队4队一组分成五个小组，小组前两名出现，共10支球队实行主客场淘汰赛制

累计警告

累计两张黄牌停赛一场，小组赛和淘汰赛阶段得牌不累计

荷兰足球甲级联赛

参赛球队总数、场次	18支球队，34轮比赛

累计警告

累计四张黄牌停赛一场，在此出场后累计两张黄牌停赛一场，之后则累计一张黄牌停赛一场



荷兰杯赛



参加球队	全部18支球队
比赛形式	单轮淘汰赛
累计警告	累计两张黄牌停赛一场

西班牙足球甲级联赛



参赛球队总数、场次	20支球队，38轮比赛
累计警告	累计五张黄牌停赛一场

西班牙杯赛	
参加球队	全部20支球队
比赛形式	
主客场淘汰赛制，决赛为一场定胜负	
累计警告	累计两张黄牌停赛一场



德国足球甲级联赛	
参赛球队总数、场次	
18支球队，34轮比赛	
累计警告	累计三张黄牌停赛一场



德国杯赛	
参加球队	全部18支
比赛形式	单淘汰赛制
累计警告	累计两张黄牌停赛一场



法国足球甲级联赛	
参赛球队总数、场次	
20支球队，38轮比赛	
累计警告	累计三张黄牌停赛一场



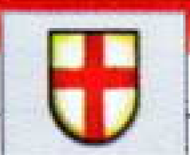
法国杯赛	
参加球队	全部20支球队
比赛形式	单淘汰赛制
累计警告	累计两张黄牌停赛一场



英格兰超级联赛
参赛球队总数、场次
20支球队，38轮比赛
累计警告
累计两张黄牌停赛一场，直接红牌累计停赛三场，总共累计五张、八张黄牌时各停赛一场，总共累计十二张黄牌则停赛三场。



英格兰杯赛	
参加球队	全部20支
比赛形式	淘汰赛
累计警告	累计两张黄牌停赛一场



TRAINING

取消了挑战模式的练习模式，玩家显然少了一个快速致富的途径，好在本作的WE－SHOP要素并不多，打几场比赛下来也就可以买个差不多了。红白分组对抗的设定还没有被取消，作为乘坐交通工具时的消遣，这个模式还是有他存在的价值。环境设置中的“ラインアウトリスタート”选项，其中“スタメン组のみ”为首发阵容出场，“双方”为对抗，可以在球队设定中换人。

EDIT

【球员编集（球员编辑）】

球员编辑是一个经典模式，但是在本作中则相对PS2平台做了精简，比如删除了容姿的修改，不过也增加了很多新的东西。要编辑新的球员就在未登录球员就在选择编辑的时候直接选择未登录球员就在名单中的空白位置，至于新做好的球员有两个位置可以放，一个注明了俱乐部可使用，只有放在这个名单的球员才能在球员转会选项中转入俱乐部，另外一个则不能，这是数据库不同的原因。



【选手名】在本作中要正确地输入汉字无法象以前那样按照日语发音的第一个假名在表格中查找，而必须和电脑上的日语输入法输入汉字一样，把汉字的完整训读或者音读输入才能打出正确的汉字。如果有朋友要制作全汉字的球员名单恐怕要准备一本日汉大辞典了。不过就方便程度来看还是建议大家有条件就先在PS2版《WE9》上改好再继承过来。而由于本作解说被取消了，所以也就不能设置球员名发音，只剩下一个球衣背后名可以选择。对了，最后提一下，输入名字的时候按SELECT键可以切换键盘上的字符和输入法。



【基本设定】基本设定中主要设置球员的身体基本数据和类型，其中“けがの耐性”是受伤耐性，A最不容易受伤，C相反。此外还有带球动

作“ドリブルタイプ”、任意球动作“フリーキックタイプ”、射门动作“ペナルティキックタイプ”和传中动作“フィードキックタイプ”的设定。两个“ゴールパフォーマンス”分别可以设置两种进球庆祝，分别有47种庆祝动作可供选择，而在《WE9》中的成长类型“成长タイプ”设定由于《WE9UE》中没有系列一直以来的大师联赛模式所以也就没有出现。

【ポジション】球员位置属性，本作和《WE9》一样增加了两个新的位置，分别是影子前锋“セカンドトップ”和边卫“ウイングバック”，分别缩写为ST和WB，这样使得选择更加丰富，球员的位置感也更加真实。本作新增加了球员边路适应，左脚球员不一定擅长在左路活动，比如球王马拉多纳。除了利足之外又多了新的参考项，也更符合现实。

【各个位置需要的适应能力】

GK	ディフェンス 、ボディバランス、レスポンス、ジャンプ、ゴールキーパースキル
CB	ディフェンス、ボディバランス、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
LIB	ディフェンス、スタミナ、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
SW	ディフェンス、加速力 、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
SB	スタミナ、トップスピード、レスポンス、ヘディング、ロングパス精度
WB	スタミナ、トップスピード、レスポンス、ヘディング、ロングパス精度
DMF	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、レスポンス、ジャンプ
SMF	オフェンス、トップスピード、ドリブル精度 、ロングパス精度 、スタミナ
OMF	ドリブル精度 、ショートパス精度 、シュート精度 、テクニック、ジャンプ
CMF	ディフェンス 、スタミナ、レスポンス、ショートパス精度 、ジャンプ
ST	ドリブル精度 、ショートパス精度 、シュート精度 、テクニック、オフェンス
CF	オフェンス、トップスピード、加速力 、 シュート精度 、ヘディング
WF	トップスピード、加速力 、ドリブル精度 、ロングパス精度 、シュート精度

【能力】基本的能力，数值从1～99，这是几乎对所有球员最重要的东西，不管样子多帅，这些数值为白色的话就是废柴，特别是本作中，数值在95以上的球员能力比94的突出很多，大概就是明星的与众不同吧。

オフェンス	攻击能力，可以理解为球员对进攻相关的能力修正。
ディフェンス	防守能力，也可以理解为球员在防守方面能力的修正。
ボディバランス	身体对抗中的平衡能力。
スタミナ	耐力，数值越高比赛中体力下降得越慢。
トップスピード	最高速度。
加速力	加速能力，数值越高从起动到达到最快速度的时间越短。
レスポンス	反应，抢点的及时性。
敏捷性	球员动作迅速。
ドリブル精度	盘球精度，不容易丢球。
ドリブルスピード	盘球速度，盘带动作的快慢。
ショートパス精度	短传精度。
ショートパススピード	短传速度。
ロングパス精度	长传精度。
ロングパススピード	长传速度。
シュート精度	射门精度。
シュート力	射门力量。
シュートテクニック	射门技巧，数值越高处理高难度射门越容易。
フリーキック精度	任意球精准度，数值越高对任意球精度的修正越大。
カーブ	弧度，数值越高对弧度的修正越大。
ヘディング	头球精度。
ジャンプ	弹跳能力。
テクニック	技术能力。
攻击性	积极性。
メンタリティ	意志力，数值越高其他能力越不容易受到体力下降的影响。
プレイ安定度	球员比赛发挥的稳定程度。

ゴールキーパースキル	门将的守门技术，非门将球员一律为50
连携	球员之间配合熟练度和对阵型的理解能力
コンディション安定度	状态的安定度
逆足精度	非擅长脚使用时的精准度
逆足频度	使用非擅长脚的几率

【特殊能力】由于本作更强调盘带和传球的自由，所以前作对这两点加以限制的双足假动作和低弧度大脚都被取消，取而代之以中距离射门“ミドルシュート”和补位“カバーリング”能力。其中拥有“ミドルシュート”能力的球员更善于在中远距离突施冷箭。而区别球员与球星差别的用五角星表示的特殊能力(当然其中日本队比其他队多出几项特殊能力，但是无法在编辑模式中看到)就是天才与勤奋的差距，记得有一本书上曾经这样说过：“天才就是百分之一的灵感加上百分之九十九的勤奋。”我在这里想强调的是“那百分之一的灵感却往往比百分之九十九的勤奋更重要。”《WE9 UE》中同样如此，能力再强的球员，如果没有特技，使用起来总觉得缺点什么似的。

ドリブラー	擅长盘球，主要是一些特别擅长盘带已经不好用数值表达的球员，如德尼尔森。
ドリブルキープ	超强控球能力，就像把球吸到脚上一样，代表是齐达内。
ポジショニング	门前位置感好，跑位能力强，代表是罗马里奥。
飞び出し	前插能力高，擅长突然起动，如欧文。
司令塔	当有此能力球员持球时，队友能够更积极地走位接应，实际上是突出球员的组织能力，如鲁伊科斯塔。
パサー	擅长传球，表现为控球时前方队员前插意识提高，代表人物贝克汉姆。
ストライカー	射手，射门成功率高，这样的人太多了。
1vs1シュート	擅长单刀球。
ポストプレイヤー	抢点型中锋，准确地说就是一个前场高点，善于争球并为队友做球。代表球员是捷克的科勒尔。
ラインポジショニング	游弋于对方后防线之间，拥有良好的预见和调整能力，最主要是拥有超强的反越位能力。
ミドルシュート	中距离射门，顾名思义，中远距离射门成功率高，代表是托蒂。
サイドプレイヤー	控制边路能力意识超群的选手。
センタープレイヤー	控制中路能力意识超群的选手。
PKキッカー	点球射手。
ダイレクトプレイ	不停球的传球和射门成功率高，是基本功扎实的体现，葡萄牙球员适合这样的特技。
アウトサイド	无论在任何位置都能使用擅长脚传球，代表人物是小小罗，在曼联的经典传中还记忆犹新。
マンマーク	擅长人盯人战术，德国人很能在行。
スライディング	断球能力超强的球员。
カバーリング	补位能力，不知道为什么葡萄牙拥有这项特技的球员居然比意大利多。
DFライン统率	后防线统率，这样的球员意大利最多，其次居然是日本。
PKキーパー	扑点球成功率高。
1vs1キーパー	扑单刀球成功率高。
ロングスロー	远距离掷界外球，代表人物卡洛斯。

【メンバー登录(球员转会)】

分为国家队选拔和俱乐部转会两种，其中被淘汰出俱乐部又未能入选国家队的球员将自动进入未登录球员名单。

【チーム编集(球队编辑)】

其中“フォーメーション”是球队数据设定，其实和比赛前的球队设定内容一致，只不过这里的设置可以存入系统存档，下次调用也就省得麻烦了；“チーム名”自然是球队名字编辑，大家都会；“エンブレム”本来是队旗和队徽编辑，但是本作并没有对应编辑模式，只能简单地在系统已有的图样中选择替代，当然这些系统中的队徽、队旗则必须要通过PS2的数据来继承。

【背番号编集(球衣号码编辑)】

球员号码编辑相对简单，但是编辑过程中，特别是转会后容易造成号码混乱，如果你对这方面比较在意，那还是建议多核对几次为好。

【セーブデータ管理(记忆档管理)】

系统存档的存取不用介绍，主要是这次版本的两个特殊选项，"メモリースティック データユーティリティ"和"PlayStation 2 データユーティリティ"，前者"メモリースティック データユーティリティ"是通过PSP联机和朋友交换个人的各种存档，后者是通过USB线连接继承PS2《WE9》的各种存档，需要说明的是"PlayStation 2 データユーティリティ"选项中可以单独继承球员名等部分进度。

不管和PS2连线还是和其他PSP主机连线都要注意按照提示操作，避免不必要的损失，虽然目前还没有遇到数据丢失的情况，不过还是提醒大家不要轻易中断信号传输，特别是在交换存档的时候。还需要说明的就是PSP版《WE9UE》由于支持和PS2的数据联动，所以Konami可能就有点偷懒，也或者是想向Koei学习先进搭售经验，反正PSP上不能自己绘制队服队徽是很不舒服的，也显得Konami没有诚意，此外比赛名称也不能自行编辑，而球场名更是因为球场的消失而消失，估计《WE9》的球鞋编辑模式也是打着浪费资源的旗号被赶出了娇小的PSP屏幕。所以要想得到一个完美点的存档，交流是必不可少的，这也算是游戏的另一种乐趣。

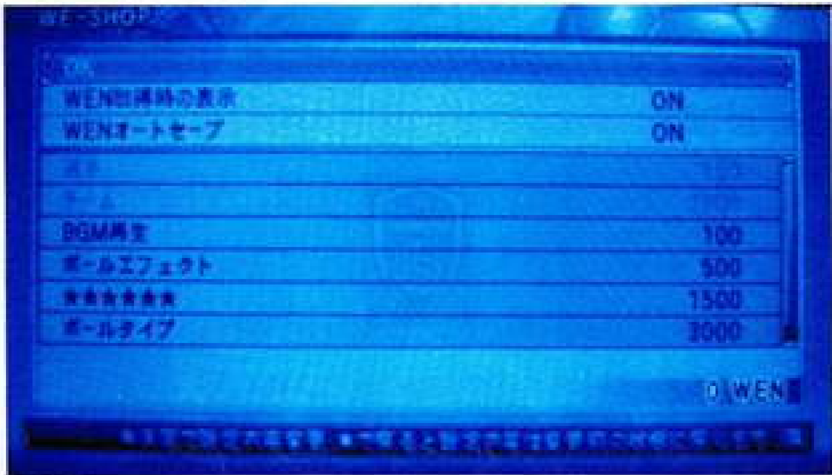
OPTION

游戏的系统设定，其实最主要的一个是WE-SHOP，还有一个就是"PlayStation 2 データリンク"选项和"省电力设定"，后者不用说，就是为省电而牺牲一些音效，实际上如果你用的是记忆棒来玩，就更应该开启这个模式了。"PlayStation 2 データリンク"则不同于之前的选项，虽然也是利用USB和PS2联机，但这是全部继承，不需要单独选择继承项，到底怎么个继承法还是自己拿主意吧。通过继承可以发现《WE9UE》不能修改的球衣和比赛名称也能继承，只不过球衣只能继承文字，样式和LOGO却不能继承，颇有点四不象的感觉。



WE－SHOP可购买隐藏要素

内容	概要	售价
选手	购买隐藏选手	每个150 WEN
チーム	购买隐藏球队	每支1000 WEN
BGM再生	开启音乐欣赏模式	100 WEN
ボールエフェクト	回放时球路带有彩色轨迹	500 WEN
☆☆☆☆☆☆	追加六星难度	1500 WEN
ボールタイプ	追加可选择的足球	3000 WEN



新视角、大师联赛、体育场、发型等PS2平台相关的隐藏要素都被取消了。不过也好，本作的主要目的还是联网对战，无所不在嘛，自然就应该把太费时间的隐藏要素去掉一些，下面就进入本作特有的联机对战模式。

WIRELESS

进入WIRELESS模式首先要自己设定一个名字并存档，选择“プレイヤーデータ作成”并通过L、R键切换可以设置三个不同的ID，每个ID都能清楚直观地看到相关情报，从胜负情况到积分资料详细。然后可以选择“プレイヤー情报”设定ID的爱好，可以设置喜欢的球员和球队，其实也是公布自己的爱好以期遇到志同道合的玩家找上门来。然后根据个人的挑战欲来决定自动存档的“オートセーブ设定”是否打开，最后就可以进入正题了。首先选择“试合を开催”设定比赛环境，除了比赛时间、受伤设定之外，设定球员状态有两种选择，一种是随机，可好可坏；一种是全部为普通，这样做杜绝了游戏中的作弊可能。设定好之后选择“设定完了”就可以等待其他玩家的加入，如果觉得这样太盲目，也可以选择第二项“试合を探す”搜索附近已经准备好进入游戏的玩家，系统会自动将搜索到的所有玩家列成表供你选择。



在联机对战中，由于距离有限，所以比赛基本感觉不到拖慢延迟等情况，不过需要注意的是最好还是和朋友事先约定，免得两台机器在对战中出了信号范围。个人以为本作的无线联机模式是一个重点，也是区别于GBA上作品的关键，是体育竞技类游戏在未来发展的趋势。

总体来说这次的《WE9UE》算是一种尝试，不管它是否能够成功，至少Konami又向前迈进了一大步，一个新的平台预示着一个全新的领域和一种完全不同于以往的游戏方式。在“《WE》系列”恰好走过他的第十个年头的时候，Konami以这样一种方式惊艳于世，并且秉承着这样一个口号，或者说是愿望——无所不在，的确，以目前的发展，这样一个目标应该不算遥远，正是有了这样的觉悟，Konami才能有足够的动力继续他的开拓，虽然新作还有这样那样的不足，比如按键延迟，再比如液晶画面的残影和PSP键位操作的不适应。总之，遗憾是有的，但是前方更是光明的，以上，仅以此文献给十年以来不断带给我们快乐的人们

隐藏球员全名单

第1页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
ホン・ミオンゴ	HONG Myung-Bo	洪明甫
サキジンジャ	Yasuhiko OKUDERA	奥寺康彦
ナマモノ	Kunishige KAMAMOTO	釜本邦茂
デステハノ	Alfredo DI STEFANO	迪斯蒂法诺
ボンサク	Zbigniew BONIEK	博涅克
ブザラーナ	Emilio BUTRAGUENO	布特拉格诺
ルテセラ	Matt LE TISSIER	马修·勒蒂塞尔
ストヤコリッチ	Dragan STOJKOVIC	斯托伊科维奇
ブルカル	Ferenc PUSKAS	普斯卡什
エルセリオ	EUSSEBIO	尤西比奥

第3页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
ウノ・サンケツ	HUGO SANCHEZ	乌戈·桑切斯
ビラトフ	Oliver BIERHOFF	比埃尔霍夫
ラルドロック	Brian LAUDRUP	布赖恩·劳德鲁普
ダルシル	Martin DAHLIN	达赫林
サロマーノ	Ivan ZAMORANO	萨莫拉诺
ルナン・ドナ	RUBEN SOSA	鲁本·索萨
ケナ・アンテノン	Kennt ANDERSSON	肯内特·安德森
ガインシャ	GARRINCHA	加林查
ルル・スナーラス	LUIS CEMBRANOS	森布拉诺斯
ブランダー	Billy BREMNER	布赖姆内尔

第2页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
ウエバ	George WEAH	乔治·维阿
ストイキロフ	Nasko STOICHKOV	斯托伊奇科夫
スーテル	Davor SUKER	达沃·苏克
ミヤタビッチ	Predrag MIJATOVIC	米亚托维奇
ロナ・キラ	Roger MILLA	米拉
ダウクリッツ	Kenny DALGLISH	达格利什
デイク・ロン	Denis LAW	丹尼斯·劳
イワム・ラセル	Ian RUSH	伊恩·拉什
マッガーレ	Daniele MASSARO	马萨罗
ボルシッチ	Alen BOKSIC	博克西奇

第4页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
バキスタータ	Gabriel BASTISTUTA	巴蒂斯图塔
プーリ	Emanule PETIT	佩蒂
パール・ソルサ	PAULO SOUSA	保罗·索萨
デサム	Marcel DESCHAMPS	德尚
チルベント	Jose Luis CHILAVERT	奇拉维特
ヤチン	Lev YASHIN	列夫·雅辛
シナイテル	Peter SCHMEICHEL	舒梅切尔
プロロメル	Michel PREUD'HOMME	普雷德霍姆
ラメリ	Thomas RAVELLI	托马斯·拉维利
イジーレ	Rene HIGUITA	伊基塔

第5页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
カンポス	Jorge CAMPOS	坎波斯
シルラン	David SEAMAN	希曼
ジエリンクス	Pat JENNINGS	詹宁斯
ヘイター	Thomas HASSLER	哈斯勒
メイヤ	Andreas MOLLER	穆勒
ボラン	Zvonimir BOBAN	博班
ミケル・ラウトルフ	Michael LAUDRUP	米切尔・劳德鲁普
ハッチ	Gheorghe HAGI	哈吉
レオマウロ	LEONARDO	莱昂纳多
フランケルトリ	Enzo FRANCESCOLI	恩佐・弗朗西斯科利

第9页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
グラナジアラ	Josep GUARDIOLA	瓜迪奥拉
エフェンフォルツ	Stefam EFFENBERG	埃芬伯格
イムズ	Paul INCE	保罗・因斯
グスカトロメル	GUSTAVO LOPEZ	古斯塔沃・洛佩斯
セルセ・コレイトン	SERGIO CONCEICAO	塞尔吉奥・孔塞桑
ロナルゴ・ムール	Ronald DE BOER	罗纳德・德波尔
オーテラ	Ariel ORTEGA	奥特加
マルジーニャ	DJALMINHA	德贾明哈
アレクシー・アギナラ	Alex AGUINAGA	阿吉纳加
モルトロイ	Aleksandr MOSTOVOI	莫斯托沃伊

第6页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
ブノーミン	Thomas BROLIN	布洛林
シイホン	Vincenzo SCIFO	希福
バネール	BAKERO	巴克罗
=ヴァルドラナ	Carlos VALDERRAMA	巴尔德拉马
ジャンパーズ	Giuseppe GIANNINI	贾尼尼
タロッキー	Mauro TASSOTTI	塔索蒂
ルーツ・エリケロ	LUIS ENRIQUE	路易斯・恩里克
カミーラ	Claudio CANIGGIA	卡尼吉亚
サリケリッチ	Dejan SAVICEVIC	萨维切维奇
ベルテ	George BEST	乔治・贝斯特

第10页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
クール・ロメール	CLAUDIO LOPEZ	克劳迪奥・洛佩斯
エルトマ	Patrick MBOMA	姆博马
バナデール・ラウ	VAGNER LOVE	瓦格纳・拉夫
ロナーイオ	ROMARIO	罗马里奥
アモー	Freddy ADU	阿杜
シノーイ	Giuseppe SIGNORI	西格诺里
エミネルソン	EMERSON	埃默森
レグロス	Sergei REBROV	雷布罗夫
エリメルト	EDMUNDO	埃德蒙多
ジャンルウ	JARDEL	贾德尔

第7页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
レムティール	Gianluigi LENTINI	伦蒂尼
ダメッチ	Dragon DZAJIC	德扎季奇
ベグルスタロン	BEGUIRISTAIN	贝吉利斯坦
オーヘムナルス	Marc OVERMARS	奥维马斯
三島 一雄	Kazuyoshi MIURA "KAZU"	三浦知良
アルネンダ	Matias Jesus ALMEYDA	阿尔梅达
カレナシ	Fernando CAVENAGHI	卡维纳吉
ロモイエス	Clemente RODRIGUEZ	克莱门特・罗德里格斯
チロス	Egor TITOV	季托夫
デンテイ	DERLEI	德尔莱

第11页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
ラマエリ	Fabrizio RAVANELLI	拉瓦内利
シャイルコン	Teddy SHERINGHAM	谢林汉姆
ルグス	Frank LEBOEF	勒伯夫
北澤 豪	Tsuyoshi KITAZAWA	实名
ロナドーニ	Leandro ROMAGNOLI	莱昂德罗・罗马格诺里
デペリノ	DE PEDRO	德佩德罗
ジウタレワ	Youri DJORKAEFF	德约卡夫
サワンタ	Rolando ZARATE	萨拉特
マルセイ	Daisuke MATSUI	松井大辅
マイラノ	Masakiyo MAEZONO	前园真圣

第8页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
バリデンコス	Pablo BARRIENTOS	巴里恩托斯
ワキルソン	WASHINGTON	华盛顿
ラルヌ	Christiane RAHN	拉恩
ザオリッチ	Zlatko ZAHOVIC	扎霍维奇
シレモネ	Diego Pablo SIMENONE	西梅奥内
ラゲレ	Lucas RADEBE	卢卡斯・拉德贝
パレル・アンテノン	Patrik ANDERSSON	帕特里克・安德森
ファンク・デ・ムール	Frank DE BOER	弗兰克・德波尔
デラウィー	Marcel DESAILLY	马塞尔・德萨利
キルロン	Martin KEOWN	马丁・基翁

第12页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
マットン	MAGRAO	马格拉奥(帕尔梅拉斯)
アタレ	Daniele ADANI	阿达尼
カール・アナグレコ	CARLOS ALBERTO	卡洛斯・阿尔贝托
ジル・パーニスカ	JUNINHO	大儒尼尼奥
ボセーノ	Joaquin BOTERO	波特洛
カールス・ロイス	Carlos RUIZ	卡洛斯・路易斯
バハノス	Dely Valdes	德利・巴尔德斯
ゲガガ	Amade GUEVARA	格巴拉
イサメナ・メイテル	Ismael MATAR	马塔(叙利亚人)
アリ・ルバイフ	ALA'A HUBAIL	胡拜尔

第13页

游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名	游戏名	英文名(大写为球衣名)	实名
アン・ドクハ	Ahn Jeong-Ho	安正浩	レニーゴ	David REVIVO	雷维沃
アン・ヘボシ	AL-HABSI	阿尔・哈巴斯	ボルシチ	Elvir BALJIC	巴利奇
クラタ	Tatsuhiko KUBO	久保龙彦	ドーデ	DUDU	杜杜
チンチャン	SENAMUENG	赛纳芒	アシシ	AZIZI	阿齐兹

文 软饼干



在这个游戏越做越大的年代，这款《叛星 战术指令》竟然只有32M的容量，可算是一个异数。所以你自然不能指望它有多么美丽的画面，动听的音乐。不过除此之外，它可以算是一款十分不错的S·RPG作品。凭借它设计独特的战斗系统，游戏中所体现的战略性还是非常高的，也正因为如此，你通过运筹帷幄战胜敌人后的成就感是非常强的，给人以反复游戏的冲动。如果你正是因为喜欢这种与敌人斗智斗勇的感觉而喜爱S·RPG的话，那么就不用犹豫了，赶快加入到我们地球反叛军的队伍中来吧。

基本操作	
方向键	控制光标的移动
A键	确定
B键	取消
L键	在不同的队员间进行切换
R键	无用
SELECT键	帮助菜单
START键	开始游戏或是调出系统菜单

游戏菜单

刚进入游戏时	
开始新游戏	New Campaign
继续游戏	Continue Campaign
战斗模式	Skirmish Game
消除记录	Erase Data
复制记录	Copy Data

战斗中按START键	
结束本回合	End Turn
退出任务	Quit Mission
保存游戏	Save Game
音乐开关选项	Options
本关目标	Objectives
取消	Cancel

战斗指令	
移动（Move）	控制角色的移动
射击（Shoot）	用枪械武器攻击敌人
等待射击（Overwatch）	详见等待射击系统介绍
投掷（Throw）	将手中装备的东西扔出去攻击敌人
丢弃（Drop）	将手中装备的东西扔在地上
拾取（Pick UP）	捡起地上的物品
装弹（Reload）	给武器装填弹药
装备（Equipment）	更换手中所拿的武器
给予（Give）	将手中装备的东西交给同伴
鼓励（Rally）	提高队员士气，队长专用
击打（Hit）	用打击系武器攻击敌人
治疗（Heal）	可以为队友恢复HP，治疗不利状态
转向（Turn）	调整队员的面向方向
状态（Status）	察看队员的各项属性技能
取消（Cancel）	取消该队员的选择

基础数值：表示人物的各项基本属性的数值，升级时会随机增长其中的的几项数值，有点类似于《火焰纹章》里的人物升级。

力量（Strength）	影响人物重武器和近身格斗技能的学习，同时对投掷的远近产生影响
速度（Speed）	影响人物隐蔽能力技能的学习
勇气（Courage）	影响人物重型武器、手枪武器、近身格斗、指挥能力、精神能力技能的学习
感知（Perception）	影响人物步枪武器、重型武器、手枪武器、隐蔽能力技能的学习
敏捷（Dexterity）	影响人物步枪武器、手枪武器、近身格斗、隐蔽能力、治疗能力技能的学习
智力（Intelligence）	影响人物步枪武器、指挥能力、治疗能力、精神能力技能的学习
领导力（Leadership）	影响人物指挥能力技能的学习

根据以上所述，在确定了角色的使用方向后，我们同样可以通过改变游戏中的一些变量，如改变攻击方式，攻击秩序之类的，来使人物升级时所上升的数值最大限度地向角色的使用方向上靠拢，避免点数的浪费。

技能点数：表示的是人物对各种作战技巧的掌握程度，每升一级就可以获得一个技能点数。不过并不是有了技能点数就可以任意提升所有的战斗技巧，不同的战斗技巧对你的基本属性会有不同的要求，只有达到该战斗技巧的基本属性要求才可以用技能点数发展该战斗技巧。各项技能点最高升到10级。

步枪武器（Rifle Weapons）	提高步枪的使用技巧，可以增加枪的威力，减少做相应动作所消耗的行动点和提高命中率。
重型武器（Heavy Weapons ）	提高重武器的使用技巧，可以增加枪的威力，减少做相应动作所消耗的行动点和提高命中率。
手枪武器（Hand Guns）	提高手枪的使用技巧，可以增加枪的威力，减少做相应动作所消耗的行动点和提高命中率。
近身格斗（Close Combat）	提高格斗武器的使用技巧，提高攻击的威力，减少做相应动作所消耗的行动点。
隐蔽能力（Stealth）	使人物的行动更加隐蔽，更难被敌人发现。
指挥能力（Command）	提高人物的小队长的能力，一般没有什么用处。
治疗能力（Medic）	提高治疗的效果和减少做相应动作所消耗的行动点
精神能力（Psionic）	提高使用精神能力的成功率和效果

武器防具介绍及使用心得

步枪 Rifle

游戏中使用率最高的武器，可单发也可连发，威力不俗。命中率比较高，特别是狙击步枪，绝对的最强武器。如果你的角色有关步枪武器的技能点达到最高的10点，不但最普通的攻击命中率就达到90%以上，而且所耗行动点极少，加上每一击都有10点HP以上的攻击力和超远的射程，杀起敌人绝对可以用轻松惬意来形容。队伍中的Ruby就是一个很好的狙击手，要注意好好地培养。

重武器 Heavy Weapon

分为两类，一类是重机枪只能够进行连发，威力也很不错，只是命中率太低，距离稍微远一点就算十几发的连射，也有可能全部落空。一类是只能单发的火箭筒类武器，威力巨大且是范围攻击，但命中率不高，子弹也比较稀缺。这两种武器都是不可能成为战斗的主力的，比较起来单发的火箭筒类武器到后期更有用一些。

手枪武器 Hand Guns

威力最小，且只能单发，命中率又不是很高。那是否说手枪就一无是处了呢？这倒不是，手枪最大的优点就是消耗的行动点很少，这样可以产生出更加丰富的战术。比较适合行动力高的队员使用，这点跟下面介绍的格斗武器很相像。



格斗武器 Close Combat

攻击范围只有角色周围一格，看似无用，不过它有着极低的行动点消耗和不俗的威力，加之百发百中的命中率。所以配合高行动力的角色使用同样可以成为杀敌的利器。特别是对付那些七八十点HP的大家伙时，悄悄接近后，一次捅掉他们五六十点HP都是有可能的。队伍中的Carlos就是此道好手，注意：培养这样的人物时隐蔽能力的提升也是很重要的。

手雷 Grenade

分为两类，一类是扔出去立即爆炸，杀伤敌人的手雷。此类手雷实用度非常不错，不但威力大，也没什么命中率的要求，游戏中可多使用。使用时有一点要注意就是装备手雷的角色力量一定要比较大，不然可是扔不远的哦，这样的话手雷的实用度就大减了。一类是扔出去后不会直接杀伤敌人而是在地图上产生一些效果，如产生烟雾，火焰之类的，总体来说没什么大的用处。

盔甲 Armor

盔甲的装备作用就是可以增加角色的HP，不过同时会降低角色的行动能力，果然是鱼与熊掌不可兼得啊！所以盔甲还是推荐给那些不用多大移动的角色使用，如狙击手。

急救箱 Medical

有三种用途，一是恢复角色的HP，二是增加角色的士气，三是解除角色的震晕状态。战场上医生是必不可少的，及时的治疗可以有效地避免战斗减员，保持队伍的最大战斗力，这样的重要性就不用我多说了吧。

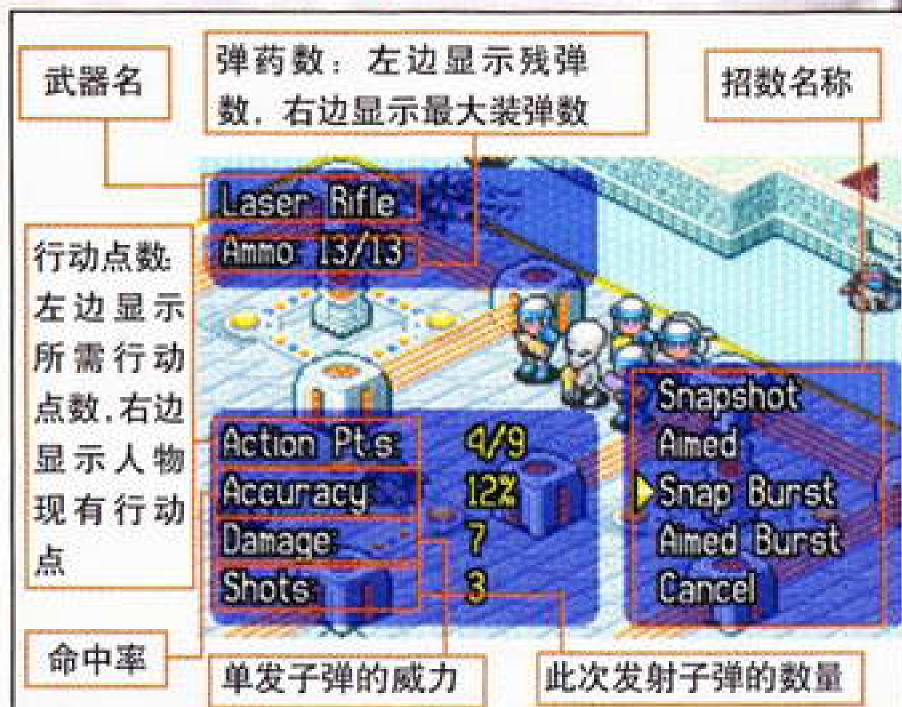
能量盒 Power cell

只有一个用途那就是让光线类武器发挥作用。武器都是分为实弹武器和光线武器的，实弹武器需要装备子弹，光线武器就是要装备这个东西了。

附件 Power-up

作用也很单纯，装备后它可以提高角色的武器伤害力，还算比较有用。个人觉得把他给狙击手装备可以发挥最大战力。

射击界面解说



行动格的颜色

当你选择Move命令时，地图上就会出现各种颜色的格子表示你可以移动的范围，格子有三种颜色，分别表示不同的意思。橘黄色的格子代表你可以移动到那里，并且在移动后可以使用你装备武器的所有攻击指令。黄色格子代表你可以移动到那里，但只能使用部分攻击指令。绿色格子则代表你只能移动到那里，不能再做攻击了。



行动点数系统

这是游戏的核心系统，所有的其他系统都是围绕它进行的。简单来说就是游戏中角色们的各项动作都是以消耗一定的行动点数来完成的，用完了行动点就无法行动了，只能选择结束本方回合。下一回合行动点数自动补满，如此反复。其实这并不是一个多么新颖的系统，很多其他类似游戏都有这样的设计，但如果结合本作的其他系统则会产生很多需要考虑的东西，战略性大大提高。

探索系统

本游戏中我方角色是有视野这一说的，

视野即为角色正前方一定范围的区域，敌人只要不在你的视野内都是不可见的，所以你在行进的过程中就要利用到游戏设定的探索系统。简单来说就是你需要不时转动你操纵的人物，让他看清楚周围的情况。系统使用起来很简单，你只需要将光标移到你想转向的地方，然后按R键就可以了。记住每转向一次要耗费一个行动点。还有如果你将光标移到某名角色的身上按R键的话，就可以看到该角色的现在的视野，游戏中用蓝色的格子表示，对了这一招同样适用于敌人哦。

等待射击系统

这是一个非常有特色的系统。具体来说就是你可以让你操纵的角色利用Overwatch命令瞄准一定的区域，然后在敌人行动的回合内，如果他们出现在被瞄准区域，角色就会自动进行攻击。这样在有些情况下可以让你在还没发现敌人的情况下不费吹灰之力就消灭敌人，当然敌人也可以用这一招来对付你。

士气系统

在人物的名字下面的那条蓝色的槽代表的就是该人物的士气。他会随着战斗的进行，不断地发生变化。打倒敌人，士气就会上升，而同伴被击败，士气则会下降。士气高涨时，队员的战斗力自然非常的强。不过如果士气被降为0，则该人物会出现不受控制的状态，他会不顾一切地逃离战场。所以千万不要出现这种状况，会很麻烦的。当然一段时间后该人物的士气会自动恢复一点点，从而让你可以重新控制该人物。另外就是小队长会有鼓励（Rally）这项指令，可以用来提高士气值。

不利状态

本游戏中有两种不利状态 一是震晕状态（Stun），有震晕状态的角色他的HP槽会变成灰色，此时角色就不能行动了。如果不用医生治疗的话，要经过几个回合后才能恢复。另一个是痛苦状态（Panic），表现为角色不受控制地乱跑，详细情况见士气系统里相关内容。

过关评价



速度（Speed）	即过关所花费的回合数，
体力（Health）	过关时人物所剩余的HP值
伤害（Damage）	对敌人造成的伤害
综合（Overall）	根据以上两项给出的总评
等级（Ranking）	根据总评，系统给出的一个称号

反击外星侵略者的世界大战开始了

整个晚上，我都在做梦，梦见了他们，但我从来没有真正见过他们。

我时常看见他们那些巨大的飞船静悄悄地划过天空。

我见过他们的手下(servants)，野蛮的Zorn。他们在我父亲三十岁生日那天带走了他，从那以后我就再也没有见过他。我母亲试图带着我逃出去，但Zorn通过装置在母亲身上的跟踪芯片还是找到了我们。然后把她也带走了。实际上他们要带走了所有三十岁以上的人。

我我不能坐以待毙让这样的事再一次发生在我的身上。我要战斗，我要取回属于我的一切。于是我逃往南方加入了反叛军。

Chapet 1 靴子营地 Boot Camp

来到叛军的营地。作为一名什么都不懂的新兵，训练是必须的。

“我是Jonlan，将担任你的作战指导员。你叫什么名字，士兵？”

“Jorel，长官。”

在见到长官Jonlan后，Jorel的第一次实弹训练开始了。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公死亡/回合数结束未达成任务

敌人类型：机器人

游戏的第一关，主要是使用来熟悉操作和系统的，可以说是毫无难度。前面两个机器人按部就班的照提示按键就可以了，后面两个机器人也很容易，只需注意接近时不要操之过急就可以了。

Chapet 2 战争迷雾 The Fog of War

阳光下的叛军营地，一群新兵正紧张又略带兴奋地等待着他们的下一项训练。

“早上好，Ruby，昨晚睡得如何？”

“困死我了，昨晚我又做噩梦了，Zak”

两人看见Jorel走了过来，Ruby很热情地向他打个招呼。Jorel很高兴地上前想和他们聊聊，不料Zak理都没理他就转身走了，搞得Jorel有点不知所措。不过好在Ruby还是很热情的，但还没聊上两句，训练又开始了。



胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公死亡/回合数结束未达成任务

敌人类型：机器人

作为的游戏的第二关，你的任务仍然主要是熟悉系统，这关的重点是学会探索敌人(详情见探索系统介绍)。同上一关一样，前两个机器人无需你操心，按提示按键就可以了。第三个机器人也在你行进的路线上没有多少麻烦。第四第五需要你稍稍探索一番，好在地方很小，他们又都是按固定路线来回走动，发现他们应该不成问题。

Chapet 3 等待攻击 Overwacth

梦中Jorel又梦到了可怕的外星人，他好像想告诉Jorel点什么，不过Jorel根本不想听，他挣扎着醒了过来。

“该死，训练要迟到了”

“Jorel昨晚睡得好吗？”

和Ruby一番寒暄之后知道她最近也老是做噩梦，看来两人是同命相怜啊！

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公死亡/回合数结束未达成任务

敌人类型：机器人

第三关，本关要学习的是等待射击系统(详情见等待射击系统介绍)，流程和前两关大同小异，在此就略过了。

Chapet 4 手雷训练 Grenade Practice

晚上新兵和他们的长官聚集在一个大厅里

“你是Bronstein博士吗？”

“是的，小伙子，我知道你，你在新兵的训练干的很不错！”

与博士交谈一番后，Jorel告诉博士自己可以抵御外星人植入的追踪芯片的事，博士告诉他自己也正在研究这件事，并告诉Jorel可以在训练完后，去他的研究所看看。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公死亡/回合数结束未达成任务

敌人类型：机器人

第四关手雷训练没有什么难度，主要是对手雷性能的掌握，手雷的主要性能有：1.爆炸后可波及周围一定范围内的东西，离爆炸中心越近伤害力越大。2.可以利用其爆炸力炸开砖头墙壁。3.可以用它来引爆油桶之类的东西，扩大爆炸范围。另外还有一种烟雾手雷，没有破坏力，但扔出去后会在一定范围内产生浓密的烟雾，阻碍敌人的视线。本关稍微需要注意的是在完成第一阶段后补充完手雷，进入第二阶段区域时先丢一颗烟雾手雷，然后用手雷炸开右上方的墙壁，由炸开的通道进入里边。



Chapet 5 速度挑战 Speed Challenge

Jorel在训练完后来到Bronstein博士的实验室，向他了解一些外星人的情况，据博士说这些外星人好像很神秘，很少亲自露面，多数情况下都是由他们的手下野蛮的Zorn人来干的。

"你一定是Gordo吧？很高兴见到你。"

"是的，Jonlan告诉我我们好像会被分在一个小队。"

刚出Bronstein博士的实验室，就遇到了将来可能担任Jorel所在小队长的Gordo，Gordo好像人还不错，对Jorel挺照顾的。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公死亡/回合数结束未达成任务

敌人类型：机器人

本关的目标就是用最快的速度到达地图下方一间有桌子椅子的房间。一开始就沿着房间多的一边前进，敌人大多可以轻易避过。只有一两个敌人的位置比较麻烦，建议直接干掉，想绕路避过的话反而会浪费更多的时间。



Chapet 6 团队合作 Team Work

新兵的训练终于结束了，Jorel的成绩十分优异，这让教导他的长官Jonlan下士十分高兴，随后他竟然将一支小队交给了Jorel指挥。Jorel显然没有料到自己竟然一下就可以当上小队长，不过虽然有一点吃惊，他还是欣然接受了下来。

"他一定能够及时地成为我们所期待的领导人的。"

"他很有思想，又有坚定的信仰，更重要的是他对外星人精神的攻击有很强的抵抗力。"

Jonlan下士和Bronstein博士好像对Jorel有着很大的期待，好像很久以前就知道Jorel一样。

胜利条件：敌全灭

失败条件：任意同伴或主角死亡

敌人类型：机器人

终于可以指挥同伴并肩作战了，Ruby是一个狙击手，擅长远程攻击。Zak则使用重武器，要靠近敌人才能发挥威力。战斗的一开始先从后门溜出去，因为前门有敌人的狙击手守候。出门后一路向上，用Zak打头阵，他的HP最多，发现敌人后用Ruby进行狙击，这样会比较轻松。行进过程中一定要注意侦查，陷入敌人的包围圈可不是开玩笑的。接着沿着公路一直走下去就可以消灭所有敌人过关了。

Chapet 7 第一次巡逻 Frist Patrol

Jorel又梦到了那个奇怪的外星人，更好笑的是是他竟然警告Jorel说他会有危险发生，让Jorel小心。

"这次我们一定可要好好的干，可不能让Jonlan下士失望啊！"

"Jorel初次做队长你是不是紧张了啊，哈哈"

很快Jorel的小队来到了他们负责巡逻的小城，城里一片死寂，很不正常，但Jorel还是决定带队进去一查究竟。

胜利条件：全员安全离开小城

失败条件：任意同伴或主角死亡

敌人类型：Zorn

作为第一次的巡逻任务，自然不会太难，一开始向前走就可以发现两个Zorn。悄悄跟在后面，干掉后面一个。然后派一个人原路返回守在路口，用Overwatch命令，会有一个Zorn过来。另外两个继续追杀刚刚发现的那个Zorn。干掉这两个后就会收到Jonlan的来电，此时就可以开始撤退了，撤退点在左下角有向外箭头的地方，全员安全到达后就可以过关了。需要注意的是此时原来的路上又会多出一些敌人，但不必全部消灭。

Chapet 8 逃亡 Escape

突如其来的敌人援军让Jorel和他的队员们有点不知所措，在好不容易逃出小城后他们根本就联系不上总部，也回不到原来的地方去了。三人商量先进入森林中，这样比较安全。

"告诉我你们的基地在那里？也许这样你就可以再见到你的伙伴了。"

"我Carlos是永远不会背叛自己的同伴的！"

自称美洲豹的神秘男子Carlos好象是被Zorn抓了起来，不过这难不倒卡洛斯，他开始策划自己的胜利大逃亡。

胜利条件：Carlos到达脱出点
失败条件：Carlos死亡
敌人类型：Zorn、Urdog

游戏的一开始Carlos是没有武器的，此时向房子里边走一点，可以捡到一把小刀，用它干掉门口的卫兵，就可以开始大逃亡了。脱出地点在地图的右下角，此时应选择向上走，这虽然有点绕路，但是很安全，反而可以快速地到达。如果向下走的话有一个地方是由两个很强的Zorn守着的很难通过，不建议尝试。

Chapet 9 拯救行动 Rescue

Carlos终于逃进了茂密的大森林，看来暂时是安全了。同样躲在森林里的Jorel一行人也发现了Carlos。

“那个戴着面罩的人是谁啊？”

“哦，那一定是Carlos了，他一直在敌人那边从事间谍活动，他总是一个人的。”

继续前进的Jorel一行人突然收到了一个求救信号，原来是同为反叛军的Sapphire，绝不能丢下伙伴不管，Jorel这样想到。



胜利条件：敌全灭
失败条件：我方任一队员死亡
敌人类型：Zorn、Urdog

从本关开始游戏的难度开始增加了，主要表现就是很多重要的路口都有敌人站位防守，十分麻烦。战斗的开始先向左方移动，干掉两个路上的Zorn后，立刻转向右下方前进。在第四回合时会有Carlos加入，在右下角的大房子里救出Sapphire后，她可以给我方队员补血。再折向右上方，干掉屋子里的敌人就可以了。需要提醒大家注意一点那就是要慢，不能急于求成，很多地方可以多等几个回合，



等敌人冲过来的时候再消灭它，不要让自己的队员冲得太猛，很危险的。

Chapet 10 战斗 Fight

5人会合后，大家在一起商量如何回去的事情，Carlos知道回去的路，但他怕Zorn通过Urdog跟踪他们，这样基地就会被敌人发现。

“Jorel你说怎么办吧？你可是小队长啊！”

“我也不是很清楚啊，让我想想。”

最后大家还是决定走Carlos说的那条路，不过为了避免敌人跟踪，他们决定一定要小心行事。很快Jorel一行人就来到了河边。

胜利条件：我方全员撤退成功
失败条件：我方任一队员死亡
敌人类型：Zorn、Urdog

本关的任务除了撤退之外，还要阻止敌人发现基地，所以必须还消灭追过来的敌人。一开始全员以最大速度冲向中间的小桥，占据小桥后将使用远程武器的队员排在后面，用重武器和刀的排在前边，耐心等待敌人的进攻就好了。第一波敌人十分好对付，他们都是一个一个地冲过来，正好被我们各个击破。第二批大致情况也差不多，只是此时多了拿手雷的敌人，要优先击破，不然被他一颗手雷扔过来，那可就损失惨重了。击破两波敌人后就可以撤退了，脱出点就在地图的最上方。

Chapet 11 机器人工厂 Bot Factory

终于回到基地了，大家都松了一口气，在报告了情况后，大家就解散各自休息去了。

“最近我们的机器人库存好像不多了啊。”

“是啊，我还是去那所废弃的机器人工厂看看吧，也许会有所发现。”

Jonlan下士和一个叫Glen的人面色严峻地讨论着目前的形势，Glen好像对机器人十分了解，于是他独自去了机器人工厂。

胜利条件：敌全灭
失败条件：Glen 死亡
敌人类型：Fraylar

本关我方角色除了Glen外都是机器人，而且机器人都没有装备武器。所以一开始就要指挥机器人全力冲到街对面的武器库里，捡武器先。然后就守在门口外，等待敌人进攻就可以了。敌人来袭时，就用机器人去挡，反正机器人死了也没关系，只要坚持到消灭最后一个敌人后，Glen没有死就可以了。本关稍要注意的是机器人死得太多的话，会引起其他队员士气下降很快，出现不受控制的状况。

Chapet 12 基地防御 Base Defence

Fraylar是一种很特殊的外星人，他们以往都只出现在外星人的基地附近，也就是说有可能反叛军营地附近就存在着一个敌人的基地，这可是一个很严峻的情况。

"Jorel，现在情况紧急啊，所以我任命你为上校，现在你可以去挑选你的队员和装备了。"

"但是……我……"

Jorel对自己升得如此之快感到有一点疑惑，不过作为军人他还是接受了命令，开始了守卫基地东大门的任务。



胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭
敌人类型：Zorn、Reaper

本关没有回合数的限制，只要将来犯的敌人消灭干净就可以了。本关的流程还是比较艰苦的，敌人会从地图上方的左中右三边袭来，所以布置人员时，每边都要派上两个队员进行防守，医疗兵放在中间待命。另外每个人身上最好都带上两颗手雷，多使用手雷和Overwatch的命令会让攻关过程简单一点。有两点需要注意一下：1.不要把队员太集中在一起，这样容易被敌人的手雷炸得很惨。2.本关的最后会出来一个有73点HP的大家伙，一定要集中火力，尽快干掉。本关的后期我方也回来增援，是Glen和他的机器人们，不过出现时间太晚，不能指望他们。

Chapet 13 Fraylar的前哨站 Fraylar Outpost

在大家的努力下，所有入侵基地的外星人都被打败了。不过Jonlan告诉Jorel这个基地用不长了，既然被发现了，那就干脆反客为主，来一个主动进攻。

"Bronstein博士，我们想了解一下Fraylar人的情况。"

"他们是一个很有趣的种族，有着和昆虫一样的身体结构和令人惊奇的技术实力。"

博士还告诉Jorel要小心Fraylar人的镭射武器，它们的威力都很大，不过要是能缴获几把装备自己的队伍，那倒是非常不错的。

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭
敌人类型：Fraylar

本关打起来比较麻烦，一是因为我方的三名主力Jorel、Ruby、Zak不能登场，导致我方的攻击命中率下降得十分厉害。二是敌人大多守在房子里，通过窗户向你攻击，这样就更加不容易击中他们了。所以本关首先每个队员都要配备手雷，这个东西可不要考虑什么命中率，只要扔到敌人的附近就可以了，这样可以大大弥补我方命中率低的缺憾。然后就是要好好利用Carlos的高机动性，一边利用其他队员吸引敌人的火力，一边让Carlos绕到敌人背后用小刀干掉敌人。本关的大致行军路线为先全力冲向右边，再向上各个击破。中路的防守实在是太厉害了，以现在的队员很难从那里突破。

Chapet 14 突破 Breach

战斗结束后Eris找到Jorel，问他是否经常梦到一个外星人。Jorel很是惊奇，他一直以为只有自己老是做那样的怪梦，听到有人有同样的经历，他不禁松了口气，至少这说明他之前不是发疯了。

"Fraylar人的巢穴很难被击破的，他们外围的城墙太坚固了。"

"不用担心，我们已经找到了它的一处弱点。"

进攻Fraylar人的巢穴的计划看来是势在必行了，作为反叛军主力的Jorel一行人自然担当起突破防守的重任。

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

敌人类型：Fraylar、Fire Beetle

本关的难度较上一关有所提升，本关敌人的数量不仅多，而且所处的位置非常好，不管我方从哪里行动都可能被他们袭击到。所以这里就要靠狙击手和手雷的威力了，每个队员带上一两颗手雷，狙击手多带几个弹夹。一开始就用手雷加狙击的战术，消灭正面几个躲在树桩后的敌人。然后就是全力冲向地图上方的砖墙处，用手雷或火箭筒炸开一个缺口，就可以进入敌人的巢穴了。一进门就有一个HP78点的Fire Beetle冲过来，要小心对付。然后就是消灭两边房间的敌人了。最好采取各个击破的战术，两线作战还是有点危险，千万不能大意。

Chapet 15 巢穴 The Hive

回到基地进行暂时休整的Eris和Sapphire正在讨论刚刚艰苦的战斗和他们年轻的领袖Jorel，这时Gordo跑了过来，听他的口气好像对Jorel担任他们的领导不是很服气，认为自己完全可以取而代之。

“这次叫我们去破坏Fraylar巢穴里的卵有什么意义吗？”

“很有意义，我们怀疑这附近有一个外星人的基地，如果我们将他们的卵全部破坏的话，他们就将不得不撤退，那样我们就可以进入他们的基地进行调查了。”

看来上层对这次作战是十分重视的，毕竟能够获得外星人的先进科技是一个很大的诱惑。不管是否真的有外星人基地的存在，尝试一下总是必须的。

胜利条件：最终回合前消灭所有的卵



失败条件：我方全灭

敌人类型：Fraylar、Snakefly

本关比起前两关来说，就要简单得多了。一是敌人本身很弱，像Snakefly都是一枪就搞定的，二是敌人的站位不像前两关站位那么好，反倒使我方可以轻松占据有利地形，使战斗难度大大下降。本关的一开始进门后先往左边走，这边防守比较薄弱。在炸掉左上方的卵后，再向右前进，让狙击手处于地图的中央，可以迅速搞定不断出现的敌人增援。在炸掉右边的两处卵之后就可以过关了。注意本关存在一个bug，就是消灭那些外星人的卵的时候，千万不要用火去烧，否则就算你清光所有的卵也无法过关的。



Chapet 16 闹鬼小镇 Ghost Town

Jorel又在梦里见到了那个叫做Klaatu的奇怪外星人，他告诉了Jorel很多关于他们这个种族外星人的情报。并告诉用这种方法联络也是迫不得已，要是被他们的人发现那可就糟了，他会被处以叛国罪。

“长官我得到了一个情报显示敌人在附近的一个小镇会有一次行动，我想我们可以利用这个机会。”

“恩，可以考虑，不过你又没有想过这也可能是敌人设下的一个陷阱呢？”

为了证实自己的梦，Jorel还是决定率小队进入小镇，他已经开始对老是做这种奇怪的梦感到厌烦了，自然不会放过这个机会。

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

敌人类型：Zorn、Urdog、Arelian

本关同样简单，地形开阔，敌人稀少且都以很弱的Zorn为主。而且他们还会主动地进攻过来，简直就是自寻死路。只需将队员集中于一处，每个人守上一边，敌人就根本没有机会。

Chapet 17 Arelian的实验室 Arelian Lab

通过这次捕获的Arelian人，Bronstein博士发现了一个惊人的秘密。那就是这些外星人也进行了大脑的芯片移植，这样可以让他们使用精神力。而且这种芯片和他们植入人类大脑的跟踪芯片区别并不是很大，也就是说……

“你有什么要报告的，Carlos？”

“我发现了一个Arelian人的小型实验室，并且守备也不是很严。”

得到这个消息后，Jorel他们立刻接到命令出发去占领这个实验室，希望能够进一步得到更多关于Arelian人的资料，特别是有关精神力的使用方面。

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭

敌人类型：Zorn、Urdog、Arelian

本关由于是在实验室中进行，地形都比较狭窄，一旦没发现敌人，被他们用机枪之类的武器乱扫一通，绝对是损失惨重。所以一定要做好侦察工作，进入房间前要侦察，同时也不要忘了对自己队伍后面的不断侦察，防止敌人悄悄从后面接近打你个措手不及。一开始进入实验室先去左半部分，一个一个房间地消灭敌人，问题应该不大。惟一要注意的是此关的Arelian人会用一种打击队员士气的招数，要用队长的鼓励（Rally）命令来对抗，不然士气被降没了，该队员不受控制就稍微有点麻烦了。然后是实验室的右半部分，大致战法同左半部分。之后实验室外会出现敌人的援军，不过都是很低级的Zorn和Urdog，将队员分成两队，每队守住一个入口就可以轻松过关了。

Chapet 18 界限 Perimeter

在刚刚占领的Arelian人的小型实验室里，Jorel和伙伴们发现了大量的移植设备和芯片，大家都很高兴，这样一来以后要是抓到那些可恶的外星人也可以让他们尝一尝地球人经历的痛苦。

“好消息Jorel，Carlos这次发现了一个规模非常大的移植工厂，不过它周围的防御非同一般那！”

“请放心长官，我想我们可以对付它的，把它交给我们吧”

先前的胜利显然让Jorel信心大增，对这样一个高度危险困难的任务，不假思索地就接了下来。终于有了彻底击败外星侵略者的机会，谁又会放过呢？

胜利条件：全员安全脱出战场

失败条件：我方任一队员死亡

敌人类型：Zorn、Arelian

本关的目的是由右下角的入口将队员安全送到位于左上角的脱出点。所以不必打的敌人完全可以不理。一开始全员进入右边一所空房子中，用手雷之类的爆炸物炸开房子的墙壁，可以快速来到桥的旁边。这样就可以避开比较麻烦的Arelian人。冲过桥后这时只需面对比较简单的Zorn人了，只需稍微注意一下他们中那些拿手雷的家伙就可以了。本关要是打得快的话，十分钟之内绝对可以解决问题。

Chapet 19 Arelian人基地 Arelian Base

突破外星侵略者的层层防守之后，Jorel他们终于来到了Arelian人基地的门口。在这里Gordo终于承认了Jorel的领导能力，在这样的一个关键时候，这一点是很重要的，一个不团结的队伍是无法完成如此艰巨的任务的。

“Jorel这次就看你们的了，大家等着你们的好消息。”

“是，长官。兄弟们冲啊，胜利必定属于我们。”

一直以来的胜利让队伍的士气高涨到极点，以前不可战胜的外星侵略者现在看在眼里好像也变得不堪一击了。

胜利条件：摧毁所有发电机

失败条件：我方全灭

敌人类型：Arelian

本关同样不要求全灭敌人，所以还是采



取集体行动的原则，每个人各负责一个方向然后向前推进。地图上一共有三座发电机，靠得都比较近。所以进入基地后可随意选择一个方向行进，都差不多。总体来说不是很难，大家可以随意发挥。

Chapet 20 收割者峡谷 Reaper Valley

又是一场漂亮的胜利，真是大快人心啊！不过外星侵略者可不会就这样被打败，他们已经开始准备一次大规模的反击了。反叛军的实力肯定是不能与之正面相抗衡，只有放弃现在的这个基地了。于是Jorel接到了寻找新基地合适地点的任务。

“Carlos你怎么了？你看上去好紧张的样子。”

“这里很不对劲，太安静了，有一种奇怪的味道。大家要小心了！”

Jorel一行人来到一个森林茂密的峡谷中，这里看上去很适合做新的基地，不过静静的树林里好像隐藏着一些不为人知的东西。

胜利条件：全员安全脱出战场

失败条件：我方任一队员死亡

敌人类型：Reaper、Urdog

打本关时你一定会惊奇的发现这一关是如此的简单，简直可以说不用废吹灰之力。Reaper 虽然很高的HP和不俗的攻击力但都是单个的来袭，根本到不了你面前就被围殴致死了。地图也异常简单，一条直线走过去就可以了。实在没什么好说的，大家自己去体会吧。

Chapet 21 残酷的事实 The Awful Truth

突出怪物组成的层层重围后，每个人都还心有余悸。如此怪异的森林，走在里面就好像到了另一个星球。Glen告诉Jorel这可能是Zorn人干的，好使这里的环境更加贴近他们家乡。也就是说这附近也很有可能有敌人的大型营地的存在。



“不好了，Jorel，Ruby被他们抓走了！”

“被谁抓走了，Carlos，赶快说清楚点啊！”

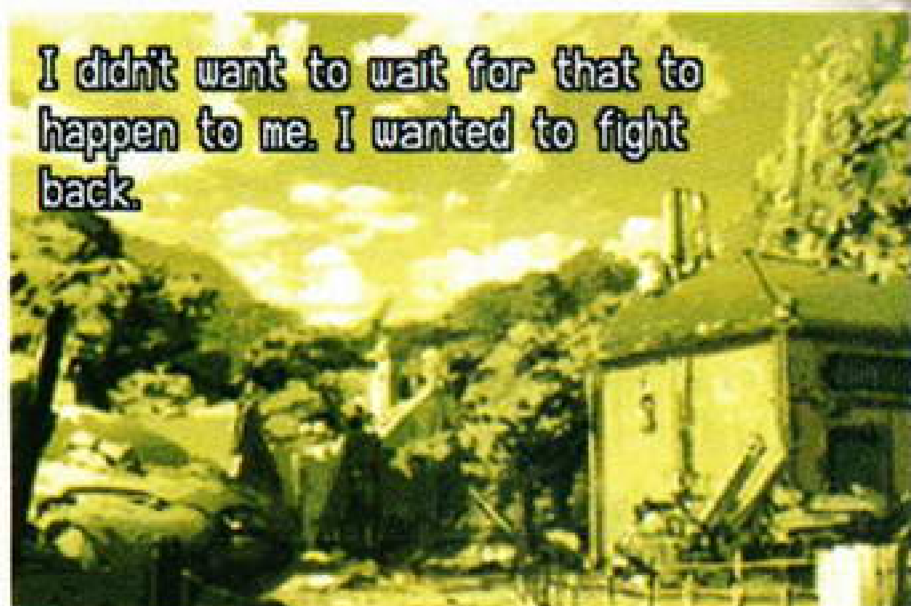
原来在从峡谷回反叛军基地的路上，Ruby被Zorn用陷阱抓住了。事不宜迟，马上重整队伍，Zorn人必须为他们的行为付出代价。

胜利条件：全员安全脱出战场

失败条件：我方任一队员死亡

敌人类型：Zorn、Urdog

Ruby 被关在地图的左上方，而我方角色出现的地点是右下方。看来又是一次穿越地图的旅程。不过由于敌人比较低级，难度不大。首先全员前进至地图的中央，然后派一名行动力最高的队员独自去救 Ruby 就可以了，因为路都很窄一起去的话反而更慢。把大部队留在中间还可以吸引敌人的火力，为救人创造出有利条件。救出 Ruby 后，此时大部队应该也将来路清空了，然后快速返回就可以了。



Chapet 22 反击 counterattack

成功救出Ruby，好在她没有受到什么伤害。不过她倒是带回了一个让所有人都震惊不已的消息，原来那些被抓走的地球人根本不像Arelian人宣称的那样被送到了外星，而是交给了Zorn人。而他们已经全部被Zorn人杀害了！

“我的天，该死的外星人，我们要把这个消息告诉所有的人。”

“对，要让所有人都知道真相，一定会有更多人加入我们的行列的”

在发出消息之后，营地里弥漫着一种大战前的紧张感，外星侵略者的报复迫在眉睫，既然躲不过，就坦然面对吧。

胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

敌人类型：Arelian、Saucer

本关你只需要纯粹地防守就可以了，敌



人会从不同的方向进攻过来。将你的人全部布置在靠近小桥的那片阵地那里，然后将人员分成三组。一组守左边，一组守右边，狙击手放在中间随时支援敌人多的那边防线。总体来说只要队形保持的好，本关难度并不是很高，不过敌人倒是很多，可以好好抓住这个机会多升上几级。

Chapet 23 向北的旅程 Journey North

Klaatu这次在Jorel的梦中看上去好像很兴奋的样子，他告诉Jorel他的计划成功了，Jorel强大的精神力已经引起了Arelian人高层的注意，不过他没有说这样对地球的反叛军来说会有什么用。

"长官我听说在北方有另一支反叛军的部队，我想我们应该去与他们会合。"

"不错，我们现在拥有技术了，但我们缺少的正是勇敢的战士们。"

面对敌人的疯狂进攻，营地看来是保不住了，撤退势在必行。为了保住战胜外星侵略者的希望，Jorel他们决定向北方进军，寻找同样浴血奋战着的同胞们。

胜利条件：全员安全脱出战场

失败条件：我方任一队员死亡

敌人类型：Fraylar、Fire Beetle

又是一个穿越地图的关卡，自然采取全员一起行动的老战术，每个人负责一个方向，狙击手居中策应，再派一个行动力最高的队员沿路清除房子里的敌人，就从地图的中间华丽地开始突破吧。以你现在的实力应该没有什么可以阻挡你了。

Chapet 24 绑架 Abduction

向北已经走了六天了，仍然没有任何友军的下落，大家的情绪都开始变得有些低落。这是天边出现了一艘从未见过的超巨型飞船。

"这是怎么回事，我怎么会不由自主地开始做梦了。"

"不要紧张，Jorel，你现在在我们的母舰之内，在这里你将开始你那早已被注定的命运。"

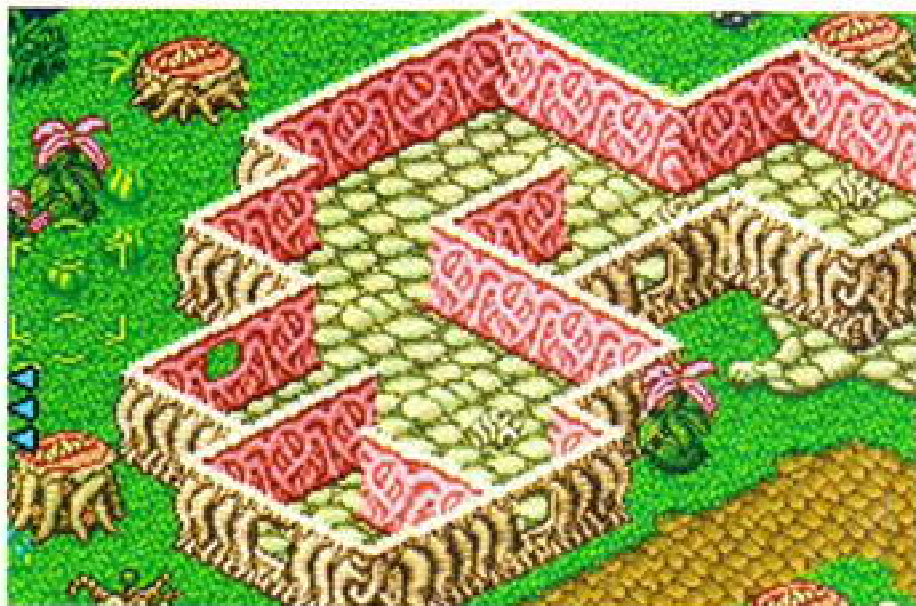
Klaatu并没有给Jorel更多的解释，只是要求他找到自己，那样的话他们就可以开始解救其他人了。没有办法，只得照Klaatu说的做了。

胜利条件：全员安全脱出战场

失败条件：我方任一队员死亡

敌人类型：Arelian

本关是有点潜入性质的关卡。由于Jorel只有一把小刀，而Klaatu更是什么都没有，绝对不能和敌人交火的，否则必死无疑。悄悄地溜出去，才是过关的正道。攻关的路线有很多条，下面就说一说我走的路线。（详情请见本页表格）



	Jorel	Klaatu
第一回合	从开始所在的房间跑到隔壁的房间，在里面贴住门口的墙	不要出房间，贴住门口的墙
第二回合	出房间，向右行进至交叉路口前一格，贴墙	不要动
第三回合	向下再向右，能走多远是多远	出门向下走三格
第四回合	向右在向上，能走多远是多远	向右一格
第五回合	向左在遇到的第一个交叉路口后向上	向下，贴住右边的墙
第六回合	向上再向右，能走多远是多远	向下在遇到的第一个交叉路口后向右
第七回合	到达脱出点	向右到第二个交叉路口前一格停下，贴墙。
第八回合	操纵Klaatu沿着刚刚Jorel走的路线狂奔至脱出点就可以了。	

Chapet 25 母舰 Mothership

Jorel和Klaatu终于见面了，Klaatu向Jorel讲述了他们一批Arelian人反抗Arelian最高统帅部的事情。不过由于对手过于强大，反抗失败了。现在只剩下了Klaatu一个人，他希望能得到Jorel和他的伙伴们的帮助。

“我的队员都已经准备好了，虽然他们对此还有点不适应，但他们个个可都是战斗好手。”

“太好了，几百年来我一直在期待这样的一场战斗。”

巨大的母舰里装载着几百万的Arelian人，不过好在Jorel一行不用去面对他们全部，Klaatu说只要控制舰桥就可以了。



胜利条件：敌方全灭

失败条件：我方全灭

敌人类型：Arelian、Saucer

本关是本游戏以来最难的一关敌人不但多，而且站位极佳，加上源源不断地增援。不断地重打在这关将成为家常便饭。本关一开始全员向右边移动，不过不要向上走得太快，先消灭一些从下方出现的敌方援军。本关的敌人都会使用精神力攻击，受到攻击的队员很容易出现不受控制或不能行动的状态，十分麻烦。一定要注意用我方的医疗兵和队员的精神能力加以对抗。我方的队员一定要集中在一起，离得太远的话，想救都来不及。保持密集的阵形在本关至关重要。一边消灭援军一边向上走，到达上方的大房子处时，派行动力高的队员冲进房间，干掉那几个守着窗口的敌人，就可以派自己的狙击手过去占领有利位置了，这样可以反过来对付冲过来增援的敌人。然后就是看你的防守水平了，多利用屋子外的发电机组，将它们引爆后的威力可是很大的哦。



艰苦的战斗结束了，在Jorel他们的努力下Klaatu终于掌握了飞船的控制权。Klaatu告诉了Jorel有关这场侵略的真相。原来Arelian人和Zorn人他们是合作关系，Zorn人入侵地球的目的很简单就是奴役地球人，但Arelian人的理由就有一点让人啼笑皆非，他们之所以侵略地球竟然是为了获得地球人的各种精神上的感受，因为他们高度发达的精神力应用，让他们在精神领域变得毫无个性可言，他们迫切希望能够重新感受到充满个性的精神。这也是他们为什么给每个地球人的大脑都植入芯片的原因。最后Klaatu答应了Jorel带领他的族人离开地球的要求，给了地球人一个光复家园的希望。

随后Jorel和战友们回到了反叛军的队伍中，并继续为着地球的最终解放而四处征战，解放的道路是坎坷的，但至少现在它不再是一个不可能实现的梦了。

注意：在通关后，如果你看一下记录的话，会发现多出了一个叫做“流沙坑(Sand Pit)”的关卡。不过在这关里软饼干我是既没有看见沙，也没遇着什么坑。真不知道这名字是由何而来。本关的任务说明是1.Jorel必须存活。2.Jorel必须在最终回合前到达南部的一栋建筑。本关的地图很小，敌人也没几个，几个回合下来地图上就只剩下你的队员了。不过这才是你绝望的开始，之后你就会发现无论你走到地图上的哪所房间都是无法过关的。软饼干我是发了疯似的找了N久，还是一无所获。最后不得不安慰自己说这一定是游戏设计者在开发游戏时不小心留下的测试用关卡，肯定过不了的。如果哪位玩家发现了可以过这关的办法，一定要写信来告诉我哦，在此先谢过了。

文 铭风



GBA 马里奥网球Advance

◆Nintendo◆SPG◆2005年9月13日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆128M◆3800日元
◆对应GBA专用通信对战线

マリオテニスアドバンス

任天堂的《马里奥网球Advance》在GBA上登场了。游戏的故事接续GB版的《马里奥网球》，讲述了网球学院的新人成为了最强网球选手的故事。游戏最大的亮点就是诸多人物和十分爽快的网球比赛了，定能让你领略到掌机上体育游戏的魅力。

基本操作



方向键：控制角色的移动，在蓄力后按方向决定击球走向。
A/B键：蓄力，展开击球的初步动作。
顺序按A·A键：击出上旋球，此时球上带蓝色，速度由能力决定。
顺序按A·B键：轻吊球，落点和球网很近，能将对手吸引到网前。
顺序按B·B键：击出反旋转球，此时球上带红色，速度由能力决定。
顺序按B·A键：吊高球，落点离球网比较远，落点处会出现星星标志。
A+B键：对高球使用扣杀，此时球上带粉红色。
L键：当你按下A或B键蓄时按下此键可取消蓄力。
L+A/B键：飞身扑球。不过当球离你远时按击球也是同样效果……
R+A键：当能量蓄满后按下为发动攻击型必杀。
R+B键：当能量蓄满后按下为发动防御型必杀。
START键：出现主菜单。



主菜单

SSセレクト	设定两位主角在比赛中使用的必杀技。
ステータス	可查看人物状态和比赛、练习、锻炼的成绩。
かんきょうせってい	设定对话速度、开关背景音乐。
テニスじてん	网球词典，有着各种网球术语的说明。
いますぐスリープ	休眠，SELECT+L+R键同时按可恢复。
ちゅうだんする	中断。第一个存档或退出，第二个是退出比赛。

比赛菜单

ルールせつめい	规则说明。
そうさのしかた	基本操作说明。
カメラきりかえ	调整视角，选后一个我方的场地永远在下方。
そうさオプション	操作设定，会对一些操作做调整。
ちゅうだんする	中断。

关于人物的培养

在比赛胜利后，或者是训练，锻炼成功后，都会获得经验值，可分配给两位主角。当分配的经验值达到指定数量后就会升级，获得点数来自行分配到各个能力上去。下面就将所有能力的作用列一下，其中左边的是主要能力，而右边的是副能力。

パワー：力量（power）。决定着玩家的击球力量，也决定了球速。是力量型选手必备的能力之一。

コントロール：控球力（control）。控球力高的话让玩家更容易将球击打到想去的地方。技术型选手必备。

サイドスピン：侧旋值（side spin）。即球的旋转程度。这个数值越高，击出球的曲线越大。

スピード：速度（speed）。决定的是人物的移动速度。数值越高冲刺力越强，想培养速度型选手就要靠这个了。



サーブ：发球（serve）。数值越高，你的发球力量就越大。扣出去的球的速度也会很快。

ストローク：击打力（stroke）。就是你击球力，让你击出的球更加强力。

ボレー：截击（volley）。决定这你回球和栏网的能力。数值越高回球的间隙越小。

トップスピン：上旋球（top spin）。让上旋球力度更强，和其他副能力配合使用。

スライススピン：反旋转球（ slice spin）。让球反旋转球力度更强，和其他副能力配合使用。

比赛心得

游戏中击球的判定比较高，所以一般只要站在球的附近都能将球回过去，十分简单。当然了，这点对对手来说也是一样的。不过低等级的电脑总是会犯错，所以只要你不失误，最后总是能赢的。

不过初次通关后出现的高级难度就比较麻烦，对手的熟练度很高，一般不会失误，这里就要靠你的技术了。前期能力低的话就用长短吊球配合，先用短传将对手吸引到网前，然后吊高球到对手后方，如果对手没有必杀的话就可以得分了。当然了，整个过程要熟练，否则敌人赶到你吊高球的地方来个扣杀就完了。

回球的球速跟力量有关外还跟蓄力时间有关。而当你力量值高时，对方回球时就在球路旁进行蓄力，然后一下重击（击球时你也还是要按方向键让球打到远离对手的地方）对方就只能看着你得分了。站位要别太近，远一点的话人物是一下小跳过去接球的，打出去的球威力很大。

当然了，最后本游戏还是有点运气成分的。多挑战几次吧，游戏中输了也没什么的。实在打不过可以练级的。

必杀技的使用

当蓄满力身上闪光时便可使必杀技了，游戏中的必杀技只能通过在训练中心中锻炼才能获得，用R+A/B键发动。由于系统设置的关系，游戏中所发出的必杀在默认设置下会进行调整。当你按下按键后会根据是否在射程内而使用攻击／防御必杀。由于一局过后必杀槽会减弱一点，为了不浪费，在有机会得分的情况下就不要吝啬必杀槽了。







全训练一览

在有着"T"标志的地方就是练习场，里面可进行各种基础训练。不过要按要求进行操作才能顺利通过。这里为大家讲解一下练习的内容，免得不知所措。

扣杀练习



▲首先将球回掉后立刻上网，站在星星处用A+B键来使用扣杀，要打到指定区域。

网前击球



▲发球后立刻上网，在前半区域和对手竞赛。千万不要退到后半场，同时也不能让球落地反弹。

控球练习



▲这里要练习控球，用A键发球来将球打到右侧，用B键发球将球打到左侧。（在对面球场方向是反的，要注意。）

回球练习



▲和普通比赛一样，在后半场进行回球练习，将所有的球都打回去就可以了。

ACE球对决



▲和对手用ACE球决胜负，只能靠发球或回球来直接得分，都不行的话会重来。

发球练习



▲按照提示分别用A、B、A+B键来发球。在最高点按键打出NICE才行，多试几次吧。

蘑菇收集

在游戏中，调查隐藏地点能够获得蘑菇。蘑菇可以让你的等级直接提升1级，后期用的话十分合算。游戏中可得到的蘑菇很少，十分珍贵。下面就把蘑菇的位置给大家列一下。



▲宿舍门口的水管，调查后获得。



▲初级组下方的网球框。



▲高级组右下的自动售货机。



▲教学场右上的湖边有个男子。对话后睡一觉再来，调查木牌后连按AB键挥拍。挥拍次数达到100次后仙女出现，获得蘑菇。



▲岛屿公开赛场景最右边单人赛场，穿过树丛调查雕像便可得到。



设定好选用人物，惯用手和名称等个人资料后游戏开始了。你的搭档前来叫你起床，却看到满地狼籍和呼呼大睡的你。搭档费了九牛二虎之力才将你叫醒，在知道你肚子饿后两人来到了餐厅。

进入门口有咖啡杯图案的餐厅，但这里却空无一人。原来有个假面选手和阿历克斯在进行比赛，所有人都去看了。向下前往中央球场，但却看到散场的人群，大家都在谈论那个战胜阿历克斯的假面选手。而之后出现的教练二人组则怀疑阿历克斯以前的同伴凯文应该知道他是谁。来到右边的学长室，两人正在询问凯文假面的真实身份。但阿历克斯好像不准他们泄露。两人追问之下的真实结果似乎令他们大吃一惊……的确是高级机密，主角们询问后只得到了“当你成为最强的选手时，就会知道假面真实身份”这样的回答。

一直向下来到校门口，这里校长一眼就认出了主角两人是刚入学的新生。而校长旁的男子正是上代的主角阿历克斯。从话语中得知假面选手是阿历克斯的旧识，能够再次对战真让人欣慰。虽然不能告诉主角们假面的真实身份，但是阿历克斯教给了两人得知的方法：获得岛屿公开赛的冠军。（アイランドオープン）

晚上，搭档告诉主角，现在两人处于最低等级的初级组（ジュニア），在其之上有还有高级组（シニア）和正规军（レギュラー）。而只有在正规军中拥有数一数二的实力才能获得岛屿公开赛的参赛权。看来要走的路还很长……最后搭档告诉你他每天会叫你起床后回去睡觉了，要为以后的训练积蓄能量啊。

第二天，被叫起床。此时会出现两个选项，第2个选项选“はい”话就进行双打训练，否则就进行单打。不同的选项遇到的对手可能会不同，想要收集全人物的话可要多多留意了。

先来到有“T”标志的训练场，在这里见到了凯特，在她的带领下来到了内部。这里有着众多的训练课程，可让大家了解各种基本操作和技能，同时还可锻炼自己的操作熟练度等。对游戏不熟悉的可在这里修炼一下。

差不多的话就进入有“J”标志的初级组练习场，见到了迈克教练。他告诉主角，想要提高等级就要不断击败这里的选手。这里的选手从低到高分为RANK4到RANK1，要从低等级开始不断获胜，当战胜RANK1的选手后就可以升到下一个等级了。

获得初级组冠军后可进入下方的训练中心，可在这里训练获得经验值了。而内部的身体锻炼只有一个项目供你挑战，锻炼成功后可获得经验并提升身体素质。到一定程度后可领悟必杀技。

训练出来后可前往右边的中央球场（センターコート），由于正规军正在练习，所以把主角赶了出来。进入有“S”标志的高级组练习场，见到了艾里米教练。这里的规则和初级组一样，战胜RANK1后就可以晋级了。而此时训练中心的练习项目大都开放了，多领悟一些必杀吧。（当然，小游戏玩过了是有点无聊。）

终于可以在中央球场成为正规军们的对手了，胜利后终于能够前往岛屿公开赛了！

宣誓仪式之后从下方离开，下楼梯后见到了工作人员，他们会带你到宿舍。在自己的宿舍可以进行休息（就是记录并退出）。然后前往中央展馆查看对战表，得知了对手后遇见同学校的选手和阿克塞尔。和阿克塞尔约定决赛见后又离开了。

和右边工作人员对话后，进入内部，站在自己的位置上后就可以开始比赛了。获胜后要回宿舍休息一次才能进行下一场比赛。如果实力不够还可以从正门回到学校进行练习，相信最后的冠军一定属于你。

获得优胜后回到了学校，早上被阿历克斯叫了出去。他将星星石碑移开，我们如约见到了那个神秘的选手——马里奥。然后就在他的邀请下前去参与公主举办的网球赛，胜利后就是结局了……

通关后再起床搭档会问你要挑战单打还是双打，为了收集所有可用人物还是选择和之前不同的吧。同时玩家也可继续培养自己的人物，争取在通讯对战中所向披靡吧！





文 业余杀手 编 马修

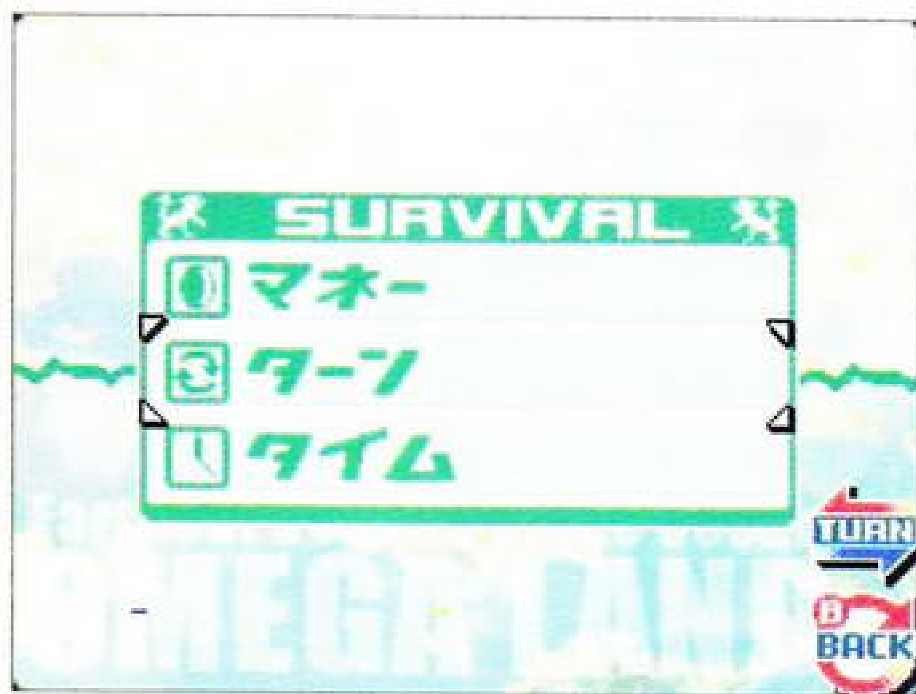



《超级大战争DS》

《超级大战争DS》生存模式挑战研究+全隐藏要素解析

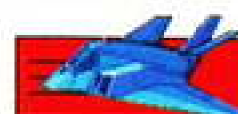
《超级大战争DS》作为NDS上一款不可多得的战略游戏，以其完善的系统、独特的世界观和优秀战略性赢得了不少玩家的追捧，任天堂在本作的制作上也下了不少力气，大概是为了开拓市场，游戏出人意料地在日本首发，为了迎合日本玩家，本作新增加了众多的挑战模式和收集系统，这些都大大的提高了游戏的耐玩性，也使玩家有了挑战的目标。笔者经过一段时间的研究和实践，有了以下的成绩和一些心得，虽然未必达到极限，但希望大家能继续研究下去，取得更好的成绩。

生存模式的系统并没有太大的改动，不过可以继承上一关的指挥槽的设定使这个模式在战术上更加灵活，自选指挥官也使得该模式有极高的自由度，而且由于具有不同的挑战项目和各自不同的关卡设计让三个模式的玩法完全不同，各有各的特点，想取得好的成绩也需要进行完全不同的研究。这里也发表点牢骚，三个模式只有一个存档位置实在是太不体贴，刚开始研究时有一点失误可能就要重新开始，大大地加长了研究所用的时间，反倒是战役模式的三个存档比较多余，估计任天堂是有意降低战役模式游戏难度并加大挑战难度才这么安排的吧。



资金模式篇

还是首先介绍这个模式吧，因为这个模式和其他两个爽快的挑战模式比起来玩着比较不爽，可以说是很恶劣的了。抛开一切因素只考虑金钱，所以宗旨自然就是能不花就不花，软磨硬靠，不花钱慢慢折磨死对手是我们的手段。所以我们经常会因为节约一点点资金，一关多用上百回合，有时候真不知道折磨的是AI还是折磨自己。所以很多过程都乏味至极，这里就不推荐大家模仿了，其实本人也没有勇气挑战那个无限制的模式了。不过玩通了这个模式再挑战其他两个模式就轻松多了。



作战准备





因为是资金挑战，当然要选用抠门的角色了，所以能降低生产价格的伊万自然是首选角色，装备特技后制造费用只有67%，能节省不少资金。虽然哈奇也有降低制造价格的能力，并且在发动特技后制造价格更是可以降低到令人心动无比的37%（跟白捡差不多了），可惜是在挑战过程中很多关卡对技能槽都十分依赖，很难安排出使用机会。加上个别关卡必须依靠伊万的一击必杀，所以最后只能忍痛放弃哈奇。

伊万的一击必杀虽然无坚不摧，但只能风光一时，而主战还



是要靠另一个角色。经过笔者反复比较，菊千代和莫普都可以入选。最后的结果是，虽然两人的打法区别很大，但最后的结果却几乎相同。这里因为篇幅限制，就主要介绍成绩上略胜一点点并且难度较高的菊千代。

菊千代的能力明显高于其他人物，虽然造价是基本造价的120%，但本模式的生产工作全部由伊万来完成，这样菊千代就不存在任何劣势了。一般人主要是看中菊千代的高攻击力，而忽略了他除了最终BOSS才有的高防御能力。这里再简单的介绍一下防御的计算，每10%的防御相当于对方攻击的单位数减1，地形的每1星也等于对方攻击的单位数减1。菊千代的本身的防御力+20%，因为本作的特技系统，这个数值可以再提高。所以两人的特级装备如下：

伊万：支援守护（サポートカード）、支援之星2（サポートスター2）、降价1＋2（フライスダウソ）；

菊千代：格斗守护1＋2（タックルカード）、狙击守护1＋2（スナイプカード）。

这样最后菊千代的防御为接近＋50%，远程＋50%，如果再占据有利地形的话，就能基本化解掉敌人的非超强力单位的所有攻击。另外，菊千代发动破坏技和特殊技时防御力还分别会在这基础上再得到10%和60%的提升，如果发动的话，简直就是拥有了金刚不坏之身。再加上自身和队友所增加的攻击力，可谓是矛与盾兼备。正因为这样，菊千代又有别人不能实现的战术——威慑战术。因为敌人的AI就是根据战斗中所能获得的收益和自己的损失做是否攻击的决定，和防御力如此高的部队作战自然得不到什么好处，所以敌人就会放弃攻击。因此菊千代的一个反坦克兵就可以威慑住敌人的重坦克，而一个在城市中的轻坦克就可以威慑住敌人的巨型坦克。



战斗讲解



MISSION 01

使用军资：670G　制造单位：步兵×1

开始后，先制造一个步兵去导弹发射架发射导弹。初始时的重型坦克可以全速前进。然后换菊千代指挥，由于菊千代重型坦克的强大火力超越敌军的新坦克，所以不用后撤，进入前面的树林中就可以用威慑力将敌人的三辆新坦克逼近死角，再配合两枚导弹的攻击就能将敌军消灭了，最后注意要换回伊万指挥过关。

MISSION 02

使用军资：670G

制造单位：侦察车×1、自行炮×1

开始后在靠近指挥部的工厂制造一辆侦察车，旁边的一个工厂制造一个自行炮。然后换成菊千代指挥后用自行炮帮助侦察车打开周围管道的接口，派侦察车首先去消灭占领指挥部的步兵，然后将敌军的装甲运兵车逼到敌军指挥部上，堵的时候要注意技巧，否则很可能被它牵制着绕着炮台跑，这样就只能耗到它没有油后回基地了。这时自行炮可以将周围的炮台尽量消灭，使装甲运兵车无处可藏。最后就是要不断用侦察车攻击基地上的装甲运兵车直到我方两名指挥官的技能槽全部都加满，使用伊万打会快一些，但依旧是很漫长的过程，而且这个方法在后面的关卡中还会多次用到，现在就当作练习熟悉一下吧。最后别忘了要换回伊万指挥过关，而且以后的大多数关卡也都是这样，没有特殊提到就不再罗嗦了。

MISSION 03

使用军资：1340G　制造单位：步兵×2

本关开始后，初期先制造一个步兵，然后就用菊千代指挥他直扑向蓝军的部队（英雄啊），上面的坦克部队自然也不能落后，要全速前进，首先占据绿军出口处的两座城市。第4回合时，步兵刚好可以在最下方山头处抵挡住蓝军重型坦克的攻击，HP大约只会损失1～2，然后到上面去攻击敌军的步兵。下回合就可以发动合体技依次消灭敌军的步兵和自行炮了，此时我方坦克部队也应该能够消灭绿军冲在最前面的新坦克，正好利用发动合体技一举消灭掉敌人的巨型坦克和自行炮，然后再将剩下的最后一个火箭炮逼入绿军指挥部，“严刑拷打”直至我方指挥官的技能槽再次全满。不过这时我方的“英雄”步兵最后应该还是寡不敌众牺牲

了，（祭坛啊，没钱造……）蓝军所剩下的两辆坦克会继续向我方指挥部移动，但只要前面的步骤正确，敌军的坦克在到达我军工厂时就会因为没有燃料而撤退回指挥部补给，不过还是会抛锚在途中，这时再换回伊万指挥造出一个步兵去占领蓝军的指挥部过关。

MISSION 04
使用军资：5360G
制造单位：侦察车×2

因为有了上一关的精心准备（指挥官的技能槽已加满），本关的过程就十分简单了，上下两个工厂各制造一辆侦察车。在第二回时，敌军只能制造出三个步兵，所以只要发动合体技，利用伊万的一击必杀将靠外侧工厂的两个步兵秒杀掉，然后再动后让菊千代指挥两辆侦察车一起进行攻击就可以消灭最后一个步兵过关了。由于下一关并不需要进行制造，所以不必换回伊万指挥。

MISSION 05
使用军资：0G　　制造单位：无

非常简单的一关，因为敌人在摧毁所有管道接口前的移动是完全固定的，而开始时我方就已具备充足的远程部队，只要安排好位置就可以轻松将敌军惟一的巨型坦克消灭过关，根本不用进行制造。但是一定要多积累些技能槽。在熟悉敌人的行动规律后，利用管道炮的高机动力和火箭炮的卡位就可以多增加不少的技能槽，从而为后面的关卡积累资本。

MISSION 06
使用军资：670G　　制造单位：步兵×1

本关面对的敌军虽然十分强大（N辆巨型坦克），但由于组织混乱，让我方可以有机会趁虚而入，所以其实是最为简单的关卡之一。开始后，只要我方不进行制造，敌军就会将全部的巨型坦克派去攻击下面的管道接口而不会在我方指挥部的附近过多停留，计算好敌人所剩的弹药量，当其将要消耗殆尽时就会回到敌军占领的城市进行补给，利用这个间隙就可以制造步兵前去占领敌军的指挥部过关了。

MISSION 07
使用军资：0G　　制造单位：无

这一关，我方一开始时就拥有很多个工厂，而敌军充其量也只能算是小股残余部队，如果是正常关卡本关绝对是一场爽快的歼灭战，遗憾的是如今世道变了，我方有钱却不能乱花，所以只能辛苦初期的这九位壮士了。

开始后，让中路的步兵向上移动，然后在靠上方的管道处集结成一字型或直角型，目的就是减少敌军进攻时的攻击点，尽量保证一个步兵最后能够无伤。而上下两路的步兵实在是毫无生还的希望，原地休息等待换成技能槽吧。此时中路的步兵就要与敌人的隐形战斗机接触了，这里一定要信赖菊千代超强的防御力，敌人的首次的伤害基本只有1HP，再配合S/L，敌人的隐形战斗机很快就会没有燃料而坠毁（只要挺几个回合就行），这时候我方至少可以剩下一个无伤和一个受伤的步兵。隐形战斗机坠毁后，两个步兵的目标就是敌人的战舰了，因为战舰会干扰步兵以后的行动，所以一定要全部消灭，只要在最上方靠近管道的区域来回移动，躲开战舰的攻击范围，战舰就因为打不到步兵而不断的调整位置，所以利用两个步兵轮流吸引战舰前后移动，很快就可以耗光它们的燃料使其沉入大海（事实证明任何再高科技的武器也不如人厉害）。之后步兵就可以回到中间去攻击管道接口了，这可是要耗时99天才能凿开的巨大工程（简直是在挖隧道），最后用伊万占领敌军指挥部过关就行了。过关前一定要注意指挥官的技能槽，保证下一关能够使用合体技，否则就只能从第五关重新来了，笔者有一次就是因为最后技能槽差了一点点，又多凿了半年的管道接口，派个多余的步兵去找敌军的坦克部队送死，才加满技能槽弥补了失误。

MISSION 08
使用军资：670G　　制造单位：步兵×1

这是需要些运气因素才能顺利通过的关卡。开始后，要在下方的工厂制造一个步兵，以后的两个回合最好让这个步兵向右上方移动，尽量做到使敌军的众多海利姆分散一些，并且使敌人始终堵住自己的工厂。第三回合时，发动合体技消灭敌军指挥部上的海利姆，然后进行占领过关。需要注意的是，本关海利姆的移动变数很多，基本没有规律可言，可以利用S/L多试几次，挑选出比较满意的情况，不过总体说来还是比较简单。

MISSION 09
使用军资：4690G
制造单位：步兵×2，运输直升机×1

又是简单而又乏味的关卡，敌人根本就不会主动进攻。开始后，要先制造两个步兵去占领指令塔，然后再制造运输直升机，并让菊千代指挥运输直升机去堵路，再趁机占领绿军的

指挥部，从而消灭绿军。接下来就该对付蓝军了，需要用两个步兵一起发射导弹，当敌人受到重创后就会不断进行合流，最后注意要将最后一个受伤的坦克堵在桥上，利用菊千代指挥的步兵可以将其消灭，而逃回蓝军指挥部的自行炮，自然就又变成了我们增加技能槽的工具。

MISSION 10

使用军资：1340G　制造单位：步兵×2

不要看这关的敌人全是步兵，而且燃料都所剩无几，就觉得本关会简单，其实打起来就会发现，敌人是完全不计损失的进攻，威慑也不会起到作用，我方又不值得为对付这些步兵制造高级单位，所以开始时会很被动。但我们还是要化被动为主动，好好利用敌人不要命的这一特点。开始立即发动合体技，管道炮消灭一个右下会抢占工厂的敌人，然后赶紧制造两个步兵，换菊千代后再用管道炮消灭一个有可能来占领工厂的步兵。然后将我方的两个步兵移动到上方的两个未占领的工厂中，结束回合。此时，菊千代部队的防御力会高达240%，并且反击时攻击力还是2倍。不过敌人不会在意这一点，依旧勇往直前。然后你会看到屠杀般的场面了，这两个步兵会无伤全灭敌人上方的所有部队（简直就是变成《火纹》的场面了）。之后左面的步兵配合管道炮将左下可能占领工厂的敌人全部消灭，右边的步兵攻击右下工厂上的步兵，但只要能够减缓其占领的速度就可以了，不要将其消灭，用来日后增加技能槽使用。注意我方的两个步兵一定都不要牺牲，也不要回城市回复，多的剩下3HP就可以了。此时敌人会有两个反坦克兵移动到管道炮旁边攻击管道炮，此时需要S/L保证在三回合以内管道炮不能受伤，之后的事情就没有任何难度了，敌人会在右下的工厂不停生产步兵，用管道炮和3HP的步兵就能将其击破，直到两名指挥官的技能槽全部加满，最后再用另一个步兵堵住工厂，管道炮清理掉其他已经不能行动的敌人就可以过关了。



MISSION 11

使用军资：7370G

制造单位：反坦克兵×2，步兵×5

终于到了最后一关，不过作为本模式的最后一关，自然也是不会简单的，过关的难度绝对是三个挑战模式所有关卡中最高的，关卡类型是正常战役关，没有了投机取巧的机会，而且又是雾战，崎岖的道路和比利强力的远程攻击，都会对过关造成不少的麻烦。好在敌人没有工厂，敌人的单位固定，行动也比较有规律，所以这里推荐不熟悉本关的玩家先用高级单位打一次，或者在战斗中用S/L探路，至少要大致弄清楚敌人部队的分布和推进规律，因为本关我们战术是占领敌人的基地过关。用这样的低机动部队长途跋涉，如果不弄清敌人的火力分布，即使菊千代的防御力再高，落入敌人的火力包围网中也会被瞬间消灭。开始后反坦克兵向下移动封堵右边的道路，此时就可以显示出菊千代的能力了，利用有利地形，反坦克兵的战斗力基本等同于其他指挥官的重坦克，可以轻松击破先头的机动部队，5个步兵击破敌人先头的反坦克兵，这样就可以保证基地的安全和削减敌人的视野。注意，从这里就需要S/L了，尽量减少损失。此时就要向下推进了，敌人的第一批自行炮会集结在下面的树林附近，发挥我们的团队精神，尽量分散敌人的攻击点，这里还要相信菊千代的防御力+地形优势+S/L的威力，而且我们还有一个究极无敌模式没有发动，如果摸清敌人的规律这里还是很容易通过的，占领中间区域后，形式就对我方比较了。此时允许有两三个单位牺牲，但一定要保证其余的单位无伤并且反坦克兵生存。然后所有兵力集合起来从地图的下方推进，注意一定要保护好剩余的兵力，前方的道路又都是山脉和树林，对我方还是十分有利的，剩下的就是利用地形的优势直取敌人基地了。

最后总使用军资数：28810。



莫普战术简介



再简单讲一下使用莫普时的战术，看过上面的研究就会发现，很多关卡都利用到了敌人燃料的缺乏，而莫普的特技正是使敌人燃料减半，所以在使用莫普时有些关卡都会轻松一些。

但是总体的技能槽积累和使用时机基本没有变化，有变化的关卡有：

MISSION 03:发动特技可以很快使蓝军的部队抛锚，可以比菊千代节约一个步兵。

MISSION 07:发动特技可以很快令敌人的飞机战舰丧失战斗力。

MISSION 10:因为敌人本来就缺乏燃料，使用特技后更是寸步难行，但还是要制造两个步兵确保工厂的安全。

MISSION 11:本关可以发动两次特技，之后敌人基本全部抛锚，不过因为路线过于复杂而且敌人有很多远程武器，所以最后使用的资金反而高于菊千代。

两个指挥各有各的长处，而且最后的成绩也只是差之毫厘，加上研究中可能存在失误，具体谁更有优势目前还不好说。当然，这个成绩也还是有提高余地的，比如最后一关就有可能再节约一些，所以希望有耐心的玩家能继续发扬研究精神。可能还会发现更好的指挥官组合。

回合模式篇

这个模式的挑战思路是最接近于故事模式的，只需要考虑过关回合数这一项，其他的都不用去管。所以要想取得好的成绩，就要想方设法提高效率从而节省过关所用的回合数。从指挥官及所装备能力的选择到发动各种技能和换人的时机都要经过精心设计，而且有时往往只是为了把成绩提高一点也要将之前以看似完美的打法彻底推翻。

战前准备

下面先从角色的选择开始，由于是进行回合数的挑战，那么拥有再动能力的指挥官伊格尔自然必不可少，本作伊格尔得到强化只要发动破坏技就能进行再动，虽然攻击力减半，但使用频率的增加仍可节约大量时间，绝对是这个模式的首选；再确定一个指挥官后，另一个指挥官则要根据挑战关卡的内容选择，这里推荐使用阿龙，主要是针对第三关和第十关的残局关卡利用其破坏技和特殊技恢复HP的效果来提高进攻效率。





角色确定之后要为其挑选出合适的能力装备，从本作众多的可选能力中挑选出适合的进行装备，需要根据关卡的特点不断地进行尝试，这远比挑选指挥官要困难得多。这里建议先把指挥官练到十级以上，这样两名指挥官总共能装备8个能力可以将实力大大提高。

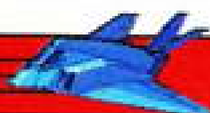
要提高指挥官的实力最主要就是要考虑装备增加攻击力的能力，这是提高效率的根本所在，可供选择的能力相当多，大致可以分为几类，按直接攻击和间接攻击分别增加攻击力的格斗（タックル）1+2和狙击（スナイプ）1+2；按地形增加的地形之星系列（RANK 4）；按天气增加的天气之星系列（RANK 7）；还有为同伴增加攻击力的支援之星（サポートスター）1+2；最后是幸运（ラッキー），幸运可以将攻击效果的波动幅度从原来的10%左右提高到20%左右，也相当于增加了10%的攻击力，不过使用起来比较麻烦，因为攻击力会变得忽高忽低，想获得满意的结果，就必须采用S/L大法。这也是挑战回合数极限的一个技巧，需要一些耐心才行。

由于战斗中要以伊格尔为主，所以另一名指挥官阿龙要装备支援之星（サポートスター）1+2，同时为了弥补伊格尔海军的不足最好装备间接攻击力+8%的狙击2（スナイプ2）以进行优势互补，最后要装备幸运（ラッキー）好在某些关键时刻创造奇迹。

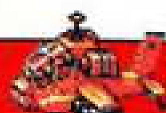
而伊格尔则要装备运输部队移动力+1的运输疾行（トランスムーブ），因为伊格尔的破坏技无法让步兵系再动，所以要用运输部队装载步兵以提高移动的效率，从而跟上整个部队的效率，这样运输部队移动力+1就非常必要。此外针对其优势的空军再戴上直接攻击力+8%的

格斗2（タックル2）和幸运，最后一个位置要留给队友，装备支援之星2（サポートスター2），否则轮到阿龙登场时效率就会受到影响。

以上这些只是笔者根据自己的打法所选用的指挥官和能力，并不能说是最好的组合。比如在指挥官方面，有着无视HP直接占领敌军指挥部秒杀对手的多米诺，也是不错的选择，不过由于发动特及所用技能槽过长，在能力方面就要装备加快气槽积累的积蓄之星（ストアゲージ），等等。如果各位读者还有其他更好的方法也希望能一起交流。



战斗讲解



MISSION 01
过关时间：4回合

作为这个模式的第一关难度并不高，不过显然是要进行“偷渡”作战直接去占领敌军指挥部了，因为开始时居然只有无法攻击敌军的运输部队和一个陆军工厂对付敌军的海军（而且还是莫普指挥的海军）。为了能安全地偷渡到对岸，最好采用“声东击西”的策略，分兵两路前进：一路是装载着步兵的运输船从岛上面的水路走，注意不要进入敌军潜艇的攻击范围，这样第二天利用伊格尔装备运输部队移动力+1能力的运输船刚好可以直接在敌军指挥部前登陆，去直接占领敌军指挥部；另一路为了确保安全的登陆要让其他的运输部队全部都从岛下面的水路走以吸引敌军火力，而且为了给下一关做准备，在伊格尔的特殊技槽满后要及时换成阿龙指挥，并且尽可能多的损失部队以获得更多的技能槽。（－_－b）这样在本关结束时两名指挥官就都可以使用特使技了。不过要注意的是其他单位在被运输部队搭载时被消灭时并不会影响技能槽，所以制造多余的部队并没有太大的意义，倒是可以增加过关时的评价得分。（每回合都制造一个步兵的话最后的评价的分应该是87PTS）

MISSION 02
过关时间：6回合

地图如此大的一关敌军居然就只有区区的一个步兵，（难道是在唱空城计？）更可气的是我军的步兵却在隔岸相对的两个小岛上，除了抢占点资源实在没别的用处。想尽快消灭“全部”敌人获胜只能在最左端的工厂里生产部队，不过中间的路上有三门巨炮和两个小炮台的阻碍，很难顺利通过。为了无伤通过这里以保全足够的攻击力有两个方法：一是制造装甲运兵车利用其保护步兵，再配合伊格尔的破坏技再动尽快消灭敌人，不过由于我方的两个指挥官并不擅长指挥步兵作战，所以这种办法成功的机会比较小；还是推荐另一种方法：开始后先尽快利用步兵夺取资源，这样在第三回合就能生产管道炮，同时换成伊格尔指挥，利用管道炮较强的移动力躲开巨炮的攻击和伊格尔的破坏技再动到达可以进行攻击的区域，换回阿龙指挥，再利用其较强的间接攻击一回合直接消灭敌军。这时敌军的步兵应该会在城中，所以即使是阿龙的管道炮攻击力也只能达到77%，不过依靠S/L大法。这已经足够消灭敌人了，需要的只是一点耐心，也许会一次成功，但也要做好试几十次的心理准备，而且这也只是开始，以后的路还长着呢！最后要说一下，根据笔者的经验，装备幸运使用S/L大法的最大浮动范围大概是25%左右，比如说在攻击力为75%以上的情况下还有机会秒杀对手，而低于这个值最好就别试了。

MISSION 03
过关时间：3回合

第三关是挑战的第一个难点，以三回合结束战斗的成败只在毫厘之间，除了需要精确的计算外，很多地方还要靠运气才行，而这一关的变数又很多，一定不要轻易记录，否则一步走错就全盘皆输了，所以每一步都非常重要，走之前一定要仔细考虑，稍有失误就会前功尽弃。

第一回合，先让阿龙发动特殊技将战舰的HP回复到6。然后让一艘快艇去修理右边的第二个战舰，这样可以在攻击力为83%的情况下用S/L将敌军最靠前的步兵一次消灭，不给其回指挥部回复的机会。其余两艘快艇分别要回去搭载步兵和到岸边吸引敌军；左边的两艘战舰则全速前进。最后也是最关键的是最右边战舰，因为它的行动将会影响敌军下回合的移动，无论选择哪个目标攻击，只要保证让敌军全部前冲就行，当然最好别动新坦克，要不让它回指挥部回复可就麻烦了，然后换成伊格尔结束。

第二回合，利用伊格尔的快艇刚好可以把步兵降到导弹发射架上，先下手为强，以免被敌军占领。处于两侧不能进行攻击的战舰要调整好位置让射程范围尽量覆盖敌军，防止敌军躲到角落里。其他的两艘快艇到岸边去修理战舰以吸引敌军，再配合中间两个战舰的攻击让

敌军在下回合行动时尽可能集中，好能发挥出导弹的最大效用。

第三回合，先让步兵发射导弹，最好的情况就是敌军全部在攻击范围内，如果不是就只好重来。轻型坦克和侦察车即使没被打中两回合也能被消灭。而三个快艇要全部去维修战舰，通过对四艘战舰不同的维修组合，一定要做到在其攻击后使敌军在行动时的数量在四个以下，包括敌军进行合并和运载，并且加满伊格尔的特殊技槽，这是三回合完成任务最为关键的地方，因为变数较多，如果不行就用S/L调整打击的目标多试几次。然后发动特殊技再动，这时的资金应该只够修理一艘战舰了，先派受伤较轻的快艇去修理，再用搭载步兵没有受伤的快艇去进行合并，以换来更多的资金给剩下的快艇做最后一次修理。先计划一下攻击的顺序，如果有机会全灭敌军，就用S/L一个一个解决，不行就还得回到上一回合。多试几次，最后成功的成就感可是无与伦比的。

MISSION 04

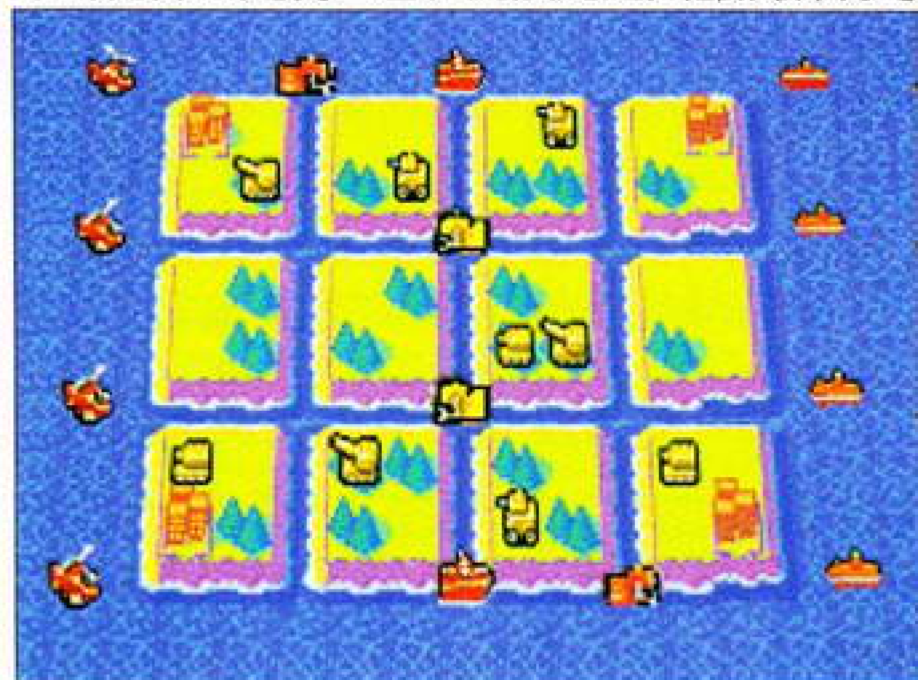
过关时间：两回合

这一关就简单得多了，第一回合先用高射炮消灭两架敌军的战斗直升机，再将航空母舰搭载的战斗直升机放出，就可以等着敌军的战斗直升机自投罗网了，这时山本可能会放特殊技，不过并没有影响。第二回合再分别用高射炮，航空母舰和导弹防空车轻松消灭四架战斗直升机，然后就是四架战斗直升机之间进行单挑了，伊格尔的空军部队实力虽强，不过81%的攻击力还是要加上S/L大法才能顺利过关。

MISSION 05

过关时间：两回合

迎来了雾天（阴天？）作战，尽快取胜一定要熟悉敌军的位置，可以先参照一下下图。敌军的指挥官是明日香，无法知道其部队所剩的HP，所以进攻时要稍加注意，尽量做到不留活口，以免出错。（-_-b）



开始后，利用伊格尔的快艇刚好可以将左下角藏在树林里的敌军轻型坦克和自行炮探出，然后派附近的两架战斗直升机去分别进行攻击；而左上方的两架战斗直升机一起去对付藏在附近树林中的自行炮；全部潜艇全速前进帮助战舰扩大视野以消灭藏起来的两个侦察车（攻击力应该是82%，需要用S/L大法）。结束后发动伊格尔的破坏技再动，可以消灭全部刚才已经受伤的敌军，上面的战舰和一架战斗直升机再消灭一辆侦察车，下面的战舰攻击右下角的轻型坦克，潜艇这时可以去攻击敌军的快艇，不过91%的攻击力下回合足以将其消灭，还是留着加更多的技能槽好些，最后换成阿龙指挥结束，为下一关做准备。再行动时就简单的多了，安排好兵力应该可以轻松消灭全部敌军过关。

MISSION 06

过关时间：两回合

这一关的设计十分巧妙，我方初期只有一个步兵，而敌军却是各种兵器一应俱全，惟一的优势就是离敌军指挥部比较近。如果不是因为阿龙的破坏技可以延长一格的移动距离，这一关的难度可是所有关卡中数一数二的。开始后发动破坏技，步兵刚好可以进入到敌军指挥部开始占领，然后换成伊格尔结束，这样下回合在大批敌军赶到之前就可以完全占领敌军指挥部获胜了。

MISSION 07

过关时间：两回合

由于上一关是以伊格尔结束的战斗，所以在这个以空军为主的关卡一开始就可以大发神威。先用两架轰炸机炸开上下两侧的管道，四架隐形战机和四架战斗直升机全速前进，在管道口处待命。然后发动破坏技再动一举冲进去，利用两架轰炸机和两架战斗直升机可以轻松消灭掉敌军中央的两艘航空母舰，都不必费力使用S/L大法，这样敌军就完全没有还手之力，只能被动挨打了。而剩下的隐形战机和战斗直升机则去攻击其余的敌军船只，尽管再动时攻击力减半，但仍可造成较大伤害。下一回合就只需要按顺序攻击就行了，几乎不需要进行考虑就可以完成任务。

MISSION 08

过关时间：3回合

这是挑战的又一个难点，由于指挥官是彼德曼，所以进攻比较艰苦，而且，沙尘天气影响远程部队间接攻击的射程，使得攻击点变少攻击效率降低，更增加了难度。不过好在敌军都是造价较高的舰船组成，这样就有更多的机会使用伊格尔的破坏技再动。同时，为了有效地提高攻击的效率，还可以利用河流上惟一的运输船进行封堵以限制敌军的行动范围。

第一回合，结合伊格尔的破坏技再动，目标是要把河流中央的四艘舰船和左上方的一艘战舰消灭，再用运输船在河流左端第二个河湾处将敌军堵住。具体的操作为：敌军的两艘战舰分别用两岸的轻型坦克和重型坦克攻击，力争使其HP降至5以下，再分别派自行炮进行瞄准。而两岸的新坦克利用48%的攻击力可以将运输船的HP打到3，这样再动时才能将其解决。下岸的火箭炮去瞄准对岸右上角的护卫舰，其他部队全速前进。然后发动破坏技再动，用自行炮和轻型坦克就能消灭剩余的战舰，上岸的重型坦克和下岸的新坦克击沉已受重伤的运输船。下岸余下的重型坦克可以去打击其他目标，最好去攻击航空母舰，因为其HP比较高有机会就要多打。这时重点是右上方处的护卫舰，用新坦克和火箭炮可以将其消灭，但会有些困难，要有耐心多用S/L试几次。这样就可以利用运输船在第二个河湾处进行封堵了。其他部队继续前进，结束。

第二回合，这时彼德曼一般会发动破坏技，远程部队对其攻击基本就无效了，可以利用这个机会抓紧时间移动准备下回合总攻，火箭炮一定不要停在河岸，这样会抢占直接攻击部队的攻击点，影响攻击效率。自行炮则去补火箭炮射程的漏洞，做到让河面尽量多地进入供给范围。如果敌人的走位配合得好就可以进一步消灭敌人并能用运输船将其堵在最左侧的河湾内，不过做不到也没有关系，尽可能地攻击就行，这时敌人的活动区域已经很小，几乎没有地方躲避远程攻击而成为瓮中之鳖了，在象征性地移动几下后就该开始发动总攻了。

第三回合，在可以进行一次再动的条件下，通过调整间接和直接的攻击组合，保证足够的攻击效率消灭敌人。不过这时的敌军变数很大，在之前的回合很难预计到这时的情况，所以不要轻易记录，一定要看准机会再使用S/L大法以确保过关。

MISSION 09
过关时间：3回合

相对于第八关，这一关还是要简单一些的。开始后，三个反坦克兵乘上运输部队，所有部队向前冲。第二回合继续前进开始进行攻击，三个轻型坦克分别去对付三个自行炮，然后发动破坏技再动，S/L消灭敌军三个自行炮。最前面的火箭炮去攻击敌军最下方的火箭炮，最好将其HP打至5以下，这样会对下一回合极为有利。而敌军中间的火箭炮由于靠着两个黑水晶，所以还是先不要轻举妄动。其余的火箭炮继续前进，只要别进入敌军上方火箭炮的射程就行。接下来的主力就变成能直接越过山峰的反坦克兵了，运输部队先在安全的地点放下反坦克兵，准备开始攻击敌军的火箭炮，换成阿龙指挥进入下一回合。想要在这回合结束战斗需要敌军配合才行，由于菊千代上一回合会使用特技，所以敌军的攻击力非常高，通常会攻击火箭炮和轻型坦克，要尽量争取剩下一辆没有受伤和一辆HP为3的火箭炮用来消灭敌军中间位置的火箭炮；一辆没有受伤和一辆HP为3的轻型坦克去攻击最上方的自行炮；其余的火箭炮就都交给三个反坦克兵处理，其中一个干掉已经受伤的火箭炮，另两个去消灭最上方的一个就可以过关了。

MISSION 10
过关时间：3回合

这是条件最为艰苦的一关，也是挑战的又一个难点。能够攻击敌军三个新坦克的只有反坦克兵和重伤的战斗直升机，而且没有登陆点，装甲运兵车也不能过河，所以敌军指挥部根本就是个摆设，让步兵徒步过去占领几乎就是不可能完成的任务。想要过关只能消灭全部敌军，好在这时阿龙的气槽已经全部加满，开始发动特殊技，然后在稍微靠前的位置配合两艘快艇的修理，以保证下回合就可以将两架战斗直升机的HP完全回复，这相当于把攻击力提高了150%，可以极大地提高了效率。另一艘快艇在靠近河岸右侧的位置将敌军吸引过来，两个反坦克兵则向河岸左侧靠拢，准备进行攻击，换成伊格尔结束。

第二回合，开始发动攻击，伊格尔的战斗直升机对新坦克的攻击力是25%，不过反复利用S/L是可以将其HP打至5的，并且战斗直升机的HP只损失1，这一点非常重要，当然也很难做到，虽说需要比较大的耐心，但取得的

效果也是值得的，这样左侧被吸引过来的新坦克就可以利用反坦克兵在本回合内消灭。然后让三艘快艇分别修理岸边的战斗直升机去将其余的两辆新坦克吸引过来，以便战斗直升机攻击后能及时进行修理。

第三回合，先用上回合已经修复的战斗直升机将已经受伤的新坦克消灭，而在陆地中进行攻击无法进行修理的战斗直升机则去对付最后一辆新坦克。然后发动破坏技，进行最后的修理之后就可以将其消灭了。这里，如果不使用指挥官技能，会慢一回合，但下一关时就能使用伊格尔的特殊技，过关会比较轻松一些，不过为了最后的整体成绩能有所突破，就只能拼一下，抢这一回合的时间了。

MISSION 11

过关时间：3 回合

终于到了最后一关，胜利就在眼前。敌军的实力虽然不强，都是由一些低级兵种组成，但一旦行动时，一共八枚巡航导弹就会严重影响我军的作战实力，更何况是在雾天作战，敌军的指挥官还是明日香。所以，作为最后一关想快速通过可不是一件简单的事情。关键是由于经过了上一关，伊格尔现在只能使用破坏技，这样想要两回合结束战斗，就完全要看运气了。

第一回合，一定不能冒然前进，不然被敌军发现八枚巡航导弹打过来可不是闹着玩的。可以先将一辆侦察车、一辆高射炮和战斗机派出，扩大视野同时吸引过来一些敌军。其他的部队尽量藏进树林，一定别被敌军发现。具体的位置由于会影响敌军的走位，所以需要大家自己试几次，只要一个一个地移动部队就行，然后挑选出一个较为理想的结果结束。

第二回合，由于是雾天，不知道敌军的行动，所以进攻时变数比较大，只能随机应变。行动时一定要小心，千万不要因为突然遇到隐藏的敌人而被强制停止，实在不行可以利用战斗机探路，一定要争取将桥头的敌人消灭，否则再动时由于攻击力减半就很难冲过去了，只是这完全要看敌军的位置。此外中途会有攻击力为76%的情况，要看准机会再使用S/L。如果运气十分好的话，理论上应该可以将地面部队全部消灭，然后静静地等待敌军的巡航导弹自爆，就可以在本回合过关了。不过笔者并没有碰上这样的好运气，只能再等一回合，为了安全起见，可以换成阿龙指挥，这样就可以第三回合进行回复以确保过关。

第三回合，经过敌军巡航导弹的一番轰炸之后，大部分部队应该就只剩下1HP了，发动阿龙的特殊技，这样3HP的部队消灭剩下的敌军还是不成问题的。

最后完成所有的关卡总共用了33回合，不过由于过关的最后一回合敌军没有行动，所以在总成绩中并不会计算在内，实际的回合数要在这基础上减掉11回合为22回合。不过这个成绩并不是这个模式的极限成绩，至少笔者的这个方法理论上是可以达到21回合的。而想要有更进一步的突破可能就需要推翻以前的方案从头开始了。

时间模式篇

时间模式下的思路

这个模式挑战的是真实时间，只要是我方的操作都会花费时间，包括移动、攻击等各种指令的执行，甚至开启菜单，查看消息和发动特技时的动画。所以想要取得好的成绩，一方面在布置战术时思路要和正常的模式有较大区别，不要过多地考虑回合数这个虚拟时间，尽量要以静制动同时发挥个人英雄主义，因为敌人行动时的时间是不会计算在内的，所以原地按兵不动等敌人主动来犯是最节约时间的方法，但敌人的AI也不会经常攻击我方的优势兵种自己送死，多数情况还是要亲自出击，这时尽量不要倾巢而出，只待足够消灭敌军的部队就行，把多余的兵力留在家中待命，最好就是挑选出军中实力能够以一敌众的兵种单独行动，以减少操作的步骤节省时间。

熟悉简化操作

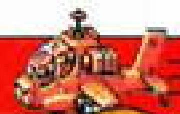
除了上面说的，简化操作很有必要，并要做到快速而不失误。熟练地使用热键和触控笔进行操作是必须要掌握的（听起来像是即时战略游戏了），热键包括行动时按L键直接选取未行动的单位和按B键加速光标的移动，不过L键的自动选取虽然速度快，但系统只是按照制造的顺序进行自动选取，当部队较多时就很难准确的选中所需的单位，这时就需要用触控笔进行操作，而B键的加速更是完全可以被触控笔取代。触控笔的操作主要是在选取范围较大时使用，这样可以减少光标移动浪费的时间，如直接攻击的部队在需要进行较长距离移动的攻

击、间接攻击的部队的射程范围内有较多目标的攻击和各种工厂中选择兵种制造等操作用触控笔都能节约很多时间。当然触控笔也不是万能的，在许多默认的操作上进行按键组合由于不需要进行目押选择可以节约更多的时间，例如，在各种工厂中第一个位置的兵种直接按A·A就可以制造；当部队攻击不需要进选择时，包括直接攻击的部队已经和敌军接触，间接攻击的部队的射程内只有一个敌人的情况，都可以连续按L·A·A·A进行攻击；结束本回合则在空地或以行动完的单位上按A·↑·A（更换指挥官结束的话就是A·↑·↑·A）等等。当然以上这些按键组合也可以再进行组合使用，像在攻击消灭敌人后立刻结束这一回合，只要L·A·A·A→A·↑·A就行。而且按得越快也就越节省时间。

不过以上这些情况毕竟只是细节的个别操作，多数情况下还是要用热键，触控笔和按键组合这些操作的混合使用，这样就突破NDS按键设计的先天不足（很难做到按键和触控笔同时使用，设想一下如何能够用两只手进行三种控制吧）。笔者采用的方法是先将NDS左端悬空放在桌子上，用左手控制L键和十字键，右手拿触控笔点取，同时再用右手握笔时小手指的关节按键的方法（有些类似赛车中的跟趾技巧，不过是用手），只要尽量不按错用B键取消，只按A键还是比较容易做到的。当然，大家可以发挥想象根据自己的习惯来解决这一问题（比如两人合作或者干脆用嘴来操纵触控笔，汗），也欢迎大家进行交流共同解决，相信在其他的NDS游戏中也是会用得到的。



战前准备



好了，由于这个模式的特殊要求，所以说了很多操作的问题，现在言归正传，说一说指挥官的人选，由于这个模式的相对较高的动作性，所以为了最大限度地突出个人英雄主义，选择了攻击力最高的光藏（菊千代由于部队造价高而落选）。



另一名指挥官则选择了多米诺，主要是为了使用她和别人发动合体技时所实现的搭载→移动→降车→再动→大占领的战术，可以直接占领敌军指挥部秒杀对手。所以在平时战斗中一般不会用到。



而所选用的能力方面，则全部选择增加攻击力，以进一步提升光藏的实力。而且多米诺由于平时不经常参战，可以选择一些辅助系的能力。分别是，

光藏：格斗1+2（タックル1+2），狙击2（スナイプ2），幸运（ラッキー）

多米诺：格斗2（タックル2），支援之星1+2（サポートスター1+2），积蓄槽（ストアゲージ）

这样，在多米诺的协助下，光藏的攻击力可以达到直接攻击力156%，间接攻击力151%，而且还有以运气成分的修正值，几乎就可以做到先手无敌。多米诺为了可以满足使用技能的需要则选用了积蓄槽，剩下的一个位置可以随便选择一个能力，这里用的是格斗2。

好了，一切就绪，准备开始出征了。最后再提醒大家两点，一是由于游戏中打开菜单的操作也是消耗时间，所以战场中尽量不要记录，每关都要一气呵成，等成绩满意后再进行记录；二是即使是从我方行动时显示每回合数的画面开始的，所以一定要及时按键取消，以免浪费时间。（时间模式中，分隔号前为分，分隔号后为秒，如00：17就是0分17秒。）

MISSION 01
过关时间：00：11

第一关完全就是一个动作关卡，几乎没有战术可言，难度不高。虽然我方的反坦克兵都是重伤在身，不过轻伤不下火线，不必进行合并。光藏的攻击力可不是白加的，按L键自动选取能够进行攻击的反坦克兵顺序进行攻击（送死）在第一回合完全可以将新坦克消灭。而

在操作方面，对于反坦克兵两格的移动力来说触控笔显然不能发挥出优势，还是用按键控制更快一些。快速过关的关键是先要熟悉L键自动选取部队的顺序，然后再提高操作的准确性和连贯性提高成绩。不过最后的成绩会有些运气成分，不满意就多试几次吧，反正只是第一关。

MISSION 02

过关时间：00：20

这一关虽然比较简单，但可以体现出在这个模式中战术思想方面的与众不同之处，而且要提高成绩触控笔也要开始派上用场。虽然我方初始的兵力较多对付敌军不成问题，但为了节省时间，最好的方法还是只控制轰炸机单独行动。而控制像轰炸机这种移动力较强的兵种，使用触控笔就有很大的优势，可以节省移动时确定移动路径所花费的时间。而且轰炸机所拥有的超高的攻击力完全可以胜任这一关的主角，在迅速炸开两个管道接口后，每回合秒杀一个敌军的自行炮就能获胜了。提高成绩的关键还是靠操作，要开始练习使用触控笔快速准确的点取来控制部队进行移动可以节省很多时间。不过结束本回合和原地攻击等操作还是用按键组合加快捷键更快一些，应该试着混合使用。

MISSION 03

过关时间：00：43

从本关开始，就需要综合用到前面提到过的各种技巧了，提高成绩不能单纯只靠准确迅速的操作，还要考虑战术的问题，如果战术不够简洁,花费较多的回合数也同样会浪费时间。这一关战术的关键就是如何利用好三枚巡航导弹，一定要选择好适当的出击时机，使其能够最大限度的攻击敌军,同时又不会误伤己方。开始后最好先不要动，快速结束这一回合，赶路这种浪费时间的工作应该交给敌人去做。第二回合时再开始进行部署，先将两枚巡航导弹派出，埋伏在两侧的海面上空不会被敌军攻击的地方，准备从后面包抄敌军。两辆坦克不要冲得太靠前,要留给巡航导弹足够的自爆空间,最好部署在城市的旁边。在敌军继续前进后，就可以让一直待命的巡航导弹去攻击了，这时在正面攻击刚好不会打中在城市两旁待命的坦克。而且这一击非常关键，将直接决定敌军以后的走向，所以一定不能出错。打击目标以两辆重型坦克、新坦克和巨型坦克为主，同时只攻击一辆轻型坦克（如果命中全部两辆，就会令其合并然后以全速撤退，很难追上），其他部队不要动，否则敌军受到重创就会撤退。下一回合敌军会继续前进，由于进入了树林后的速度不同再加上进行合并,敌军阵中就会出现空地,这时再派两侧埋伏的巡航导弹出击就可以将敌军全部打至HP为1，接下来就轮到坦克出场打扫残局了,用重型坦克将没有跑远的敌军消灭后,剩下的只需要用轻型坦克追击就足够了。

MISSION 04

过关时间：00：39

居然是使用陆军对付舰船！首选的当然是远程部队，而且本关的资金还比较充足，前三回合刚好可以造出四辆火箭炮。可惜火箭炮对舰船的攻击仍不是很理想，即使是攻击力最高的光藏，也很难做到秒杀。所以最好先尽快将全部火箭炮在敌军周围布置好，使敌军全部进入攻击范围，无处可躲。然后再发动破坏技进一步提高攻击力一举消灭敌军，这样可以减少开火的次数节约时间。所以在其他火箭炮移动的途中时,已经就位的火箭炮也不要着急开炮,那样做只会浪费时间。当然，如果对自己的耐心和运气有足够自信的玩家是可以省下发动破坏技所费的时间的,因为攻击力并不差得很多,理论上依靠幸运的附加修正值是可以做到秒杀的，不过重来的次数就……布置火箭炮的位置可以参照下图。



MISSION 05

过关时间：00：22

非常简单的一关，提高成绩完全就是考验操作，没有什么更好的战术，用装甲运兵车一路护送步兵去占敌军指挥部就行。不要被敌军的兵力吓到，其实敌军的战舰不会移动，所以攻击的范围是固定的。很容易躲避。装甲运兵车可以在挺住一次攻击后再在安全点进行躲避以节省操作的时间，最后只要将步兵安全地降

到敌军指挥部上就算胜利完成任务——装甲运兵车当然也就壮烈牺牲了。然后控制步兵连打A键占领就行了。

MISSION 06

过关时间：00：40

敌军的基地设计得好像仓库番一样，相当拥挤。更何况光藏的重型坦克无法秒杀豪克的新坦克，很难攻进去，所以一定要利用好自行炮在外侧协助进行远程攻击。不过由于沙尘天气对射程的影响，自行炮会受到炮台的攻击，从而坚持不了太久，一定要速战速决。而且消灭炮台时爆炸的画面也是计算时间的，想节省时间最好只炸开一个缺口冲进去。第一回合先要做好突击的准备工作，先用一辆重型坦克和自行炮瞄准一个炮台，其他的重型坦克在就近的安全点待命，剩下的三个自行炮则分别瞄准距离最近的两个新坦克和黑水晶。消灭黑水晶虽然也会浪费时间，但由于外侧的自行炮在炮台的攻击下攻击力会下降，两回合后就无法再进行有力的支援，这样消灭黑水晶就可以在让敌军无法进行回复的同时又增加了攻击点，提高了攻击效率。下回合时将炮台击毁，配合外面自行炮的攻击应该可以分别消灭和重伤一辆新坦克，再干掉一个反坦克兵和黑水晶。这样在没有了黑水晶之后，依靠余下的兵力下回合全部消灭敌军获胜应该十分轻松了。

MISSION 07

过关时间：00：36

虽然用我方的四架隐形战机消灭敌军的所有舰船不成问题，但由于隐形时消耗的燃料太多，需要频繁的返回补给，会浪费很多时间。最好采取强渡的方法占领敌军指挥部，不过要冒很大风险，因为运输直升机的移动力即使经过发动合体技二次移动也无法躲避敌军航空母舰的射程，只能让两架隐形战机主动牺牲充当炮灰掩护运输直升机通过。开始后，派两架隐形战机飞到海面上隐形，把横渡的路线留出，然后运输直升机装载步兵停到岸边不会被护卫舰攻击的位置，再将剩余的隐形战机停在其前面吸引火力。顺利的话下回合让幸存的运输直升机从隐形战机所占的位置通过，发动合体技后再动到达对岸降下步兵。同时两架隐形战机则要将位于敌军指挥部上的重型坦克消灭，准备下回合开始占领。这时可能会有战舰过来干扰步兵占领，可以派隐形战机收拾它，不过会浪费一些时间，要看运气了。总之，只要步兵安全到达对岸就没有失败的理由了。

MISSION 08

过关时间：00：44

我方初始时的兵力十分强大，不过可不要高兴得太早，敌军的基地里可是有12个导弹发射架等着呢。不过只要能够成功逃出一辆重型坦克和一辆轻型坦克就足够消灭敌军取得胜利了。这就要想办法利用剩下的兵力吸引敌军的全部导弹，首先要了解敌军的发射导弹的原则就是瞄准造价最高的区域进行攻击，而由于每发导弹可以消耗3HP，所以想吸引全部12发导弹至少要把剩余的部队至少分成四组才行。最简单的方案就是先将离敌军最近的一辆重型坦克和一辆轻型坦克派出，再把两辆重型坦克分别派到左右两边的火箭炮的附近，中间剩余的三辆轻型坦克和一辆重型坦稍微聚拢一下，这样剩下的部队就刚好形成了四组。而突围成功后，进攻的任务主要交给重型坦克负责，其实力基本上可以秒杀敌军在任何地形的任何兵种，而轻型坦克则在后面断后，防止敌军逃跑，并协助重型坦克封堵移动移动力较高的敌军，以免追击浪费时间。

MISSION 09

过关时间：00：53

第一回合可以先不动以节省时间，第二回合再将部队全部撤回城中，不过由于只有四座城市，所以两个装甲运兵车就只好在前面当炮灰了。面对新坦克和巨型坦克敌军一般是不会轻易采取主动进攻的，在冲过来后只会停在那里挨打，而且攻击时也不需要选择目标，反正都是秒杀，连续的按L·A·A·A就行。不过轮到火箭炮攻击时要及时换成触控笔操作，好能在众多的目标中快速准确的进行选择攻击，主要负责攻击的目标是敌军的自行炮和反坦克兵，这样可以减少敌军的攻击点，降低对新坦克和巨型坦克的威胁。

MISSION 10

过关时间：00：55

这一关应该是所有关卡中最难快速完成的，如果成绩想达到一分钟以内，除了准确快速的操作还需要精心的进行计算，一定要充分利用好每一个战斗单位。

开始后，先用两个步兵分别消灭敌军的高射炮和战斗直升机这两个跑得快的兵种，然后在下面的工厂里制造一个高射炮（这是本关最理想的兵种，可以攻击所有敌人）。然后，上面

的步兵要依次去追击火箭炮，防空导弹车和反坦克兵。下面的步兵抓紧时间先占领机场，占领后去消灭敌军的装甲车（通常都会跑回我方的基地）。这期间可以再制造一个高射炮，省下资金则要全部用于制造战斗机，在机场占领完成后应该刚好可以在第一时间制造出战斗机。这一点很重要，因为敌军的隐形战机一旦隐形后就只有战斗机才能攻击，拖的时间过长等其完全回复之后就会很难对付，一定要尽快消灭。而且敌军的运输直升机还会经常躲到海面上高射炮无法攻击的地点也要靠战斗机来解决。地面上的敌军就都要交给已经造好的高射炮解决，抓紧时间在一些强力兵种回到黑水晶旁开始回复之前就将其消灭，坚持到后续的兵种造好之后，再一举消灭敌军。

MISSION 11

过关时间：00：17

终于轮到多米诺发威了，选用她的主要原因也是因为这一关。如果采用正常打法从陆上进攻，在雾天的条件下即使顺利地冲过去花费时间也实在太多，而且敌军的指挥部就在近在咫尺的对岸，只需要发动合体技用快艇将一个反坦克兵运到对岸，再动后使用多米诺就可以直接占领敌军指挥部获胜了。惟一的遗憾是反坦克兵较低的移动力无法在第一回合内登入快艇，如果换成是步兵就可以在一回合内直接取胜了。

完成了这个模式的挑战笔者的用时是6：33，即总计时6分33秒。当然这个成绩在操作熟练后还会有提高的空间的，不过更重要的是在指挥官及能力的选择和打法上作改进，以使成绩得到本质上的提高，所以也欢迎各位玩家前来进行交流，分享自己的方法，共同进步。

最后，还有限时30：00的生存任务等着大家继续挑战。继续努力吧！！



隐藏要素全解析

勋章部分

作为本作的新系统，应该是任天堂为了迎合日本玩家的收集癖而设计的，而且明显诚意不足，也没什么创意，最后所能获得的奖励也足以令人们大呼上当，有骗大家时间的嫌疑。不过天堂很聪明（无耻？）地把收集成果放到选择画面的上方，所以开机后必须看到，实在是令人心烦，追求完美的玩家又怎么能受得了啊。



游戏总共有100个项目，每项按等级提有可以取得3枚勋章，总共可以取得300枚，主菜单上方显示的是总体情况，详细情况在战斗记录（ヒストリー）中查看。统具体项目见下面的解释说明。

生产部分（共25项）

生产部队名称	1枚	2枚	3枚
步兵	150人	300人	700人
反坦克兵	100人	200人	500人
侦察车	50辆	100辆	300辆
防空车	50辆	100辆	300辆
轻坦克	50辆	100辆	300辆
重坦克	30辆	60辆	150辆
新坦克	30辆	60辆	150辆
巨型坦克	10辆	20辆	50辆
自行炮	50台	100台	300台
火箭炮	30辆	60辆	150辆
导弹防空车	30辆	60辆	150辆
管道炮	30座	60座	150座
装甲运输车	50辆	100辆	300辆
战斗机	30架	60架	150架
轰炸机	30架	60架	150架
隐形战机	10架	20架	50架
巡航导弹	10枚	20枚	50枚
战斗直升机	50架	100架	300架
运输直升机	30架	60架	150架
战舰	10艘	20艘	50艘
航空母舰	10艘	20艘	50艘
护卫舰	30艘	60艘	150艘
潜水艇	30艘	60艘	150艘
登陆舰	10艘	20艘	50艘
快艇	30艘	60艘	150艘

综合部分(共43项)

条件说明	1枚	2枚	3枚
游戏时间	10～20小时	20～50小时	50小时以上
总回合数	500回合	1000回合	3000回合
获得奖励点数总计	10000点	20000点	50000点
战役模式通关次数	1次	2次	3次
HARD战役模式通关次数	1次	2次	3次
资金挑战模式（マネー）通关次数	1次	3次	6次
回合挑战模式（ターン）通关次数	1次	3次	6次
时间挑战模式（タイム）通关次数	1次	3次	6次
资金挑战模式（マネー）总过关次数	30关	60关	150关
回合挑战模式（ターン）总过关次数	30关	60关	150关
时间挑战模式（タイム）总过关次数	30关	60关	150关
S评价取得次数	50次	100次	300次
A评价取得次数	40次	80次	200次
B评价取得次数	10次	20次	50次
C评价取得次数	5次	10次	30次
占领敌总部过关次数	30次	60次	150次
全灭敌人过关次数	30次	60次	150次
战斗失败次数	10次	20次	50次
所有指挥官总等级数	50级	100级	500级
使用资金总计	50000G	100000G	500000G
损失资金总计	50000G	100000G	500000G
破坏技（ブレイク）使用次数	50次	100次	250次
特殊技（Sブレイク）使用次数	40次	80次	200次
合体技（タッグブレイク）使用次数	30次	60次	150次
指挥官替换次数	50次	100次	200次
直接攻击次数	1500次	3000次	7000次
间接攻击次数	500次	1000次	2000次
导弹发射基地使用次数	50次	100次	300次
据点占领次数	500次	1000次	3000次
传送（送った）次数	30次	60次	150次
补给、补充、修理次数	30次	60次	150次
合流次数	30次	60次	150次
搭载次数	30次	60次	150次
降车次数	30次	60次	150次
处分次数	30次	60次	150次
遭遇次数	10次	20次	50次
部队攻击总次数	5000次	10000次	25000次
部队移动总步数	10000步	20000步	5000步
战斗模式（ノーマル）通关次数	1次	3次	6次
战斗模式（ハード）通关次数	1次	2次	3次
战斗模式（ルナティック）通关次数	1次	2次	3次
战斗模式敌方单位总破坏数	300单位	600单位	1200单位
战斗模式败北次数	10次	20次	50次

破坏部分(共25项)

摧毁部队名称	1枚	2枚	3枚
步兵	150人	300人	700人
反坦克兵	100人	200人	500人
侦察车	50辆	100辆	300辆
防空车	50辆	100辆	300辆
轻坦克	50辆	100辆	300辆
重坦克	30辆	60辆	150辆
新坦克	30辆	60辆	150辆
巨型坦克	10辆	20辆	50辆
自行炮	50台	100台	300台
火箭炮	30辆	60辆	150辆
导弹防空车	30辆	60辆	150辆
管道炮	30座	60座	150座
装甲运输车	50辆	100辆	300辆
战斗机	30架	60架	150架
轰炸机	30架	60架	150架
隐形战机	10架	20架	50架
巡航导弹	10枚	20枚	50枚
战斗直升机	50架	100架	300架
运输直升机	30架	60架	150架
战舰	10艘	20艘	50艘
航空母舰	10艘	20艘	50艘
护卫舰	30艘	60艘	150艘
潜水艇	30艘	60艘	150艘
登陆舰	10艘	20艘	50艘
快艇	30艘	60艘	150艘

兵器部分(共7项)

这部分的收集比较特殊。其中炮台、海利姆和管道接口都可以在挑战模式中找到相应的关卡，反复挑战就可以收集到，巨型黑水晶只在战役模式中出现。

条件说明	1枚	2枚	3枚
巨型炮台摧毁数	5门	10门	30门
巨型黑水晶破坏数	2个	5个	10个
小型炮台摧毁数	20门	40门	100门
黑水晶破坏数	10个	20个	50个
管道接口破坏数	20个	40个	100个
海利姆击破数	50只	100只	200只
遭到炮台、水晶攻击次数	50次	100次	200次

商店购物指南

STOCK 3000

ヤマモト	150
イーグル	150
モップ	150
ハンナ	150
リトルライオン	500
ギャクテンバトル	500

PAGE PAGE BACK



トライアルの新しいマップ
「リトルライオン」が選べるようになるぞ！

指挥官(共13人)

指挥官	价格	出现条件
莎夏（サーシャ）	600P	第22关“黑水晶”过关
彼德曼（ピットマン）	600P	第22关“黑水晶”过关
光藏（コウゾウ）	600P	第22关“黑水晶”过关
凯瑟琳（キャサリン）	2000P	战役模式通关
哈奇（ハチ）	2000P	战役模式通关
刚（コング）	1000P	战役模式通关
凯特（キャット）	1000P	战役模式通关
斯内克（スネーク）	1000P	战役模式通关
豪克（ホーク）	1000P	战役模式通关
基波（ジーボ）	3000P	战役模式通关
恰卡（チャッカ）	3500P	战役模式通关
坎德尔（キャンドル）	4000P	战役模式通关
地狱伏特（ヘルボルト）	5000P	HARD战役模式通关

自定义颜色(共26种)

指挥官	价格	出现条件
雷切尔（レイチェル）	150P	第九关“不可失败的战争”过关
阿龙（リョウ）	150P	最初就有
马克斯（マックス）	150P	第九关“不可失败的战争”过关
多米诺（ドミノ）	150P	最初就有
凯瑟琳（キャサリン）	200P	在商店购买到指挥官以后
哈奇（ハチ）	200P	在商店购买到指挥官以后
维普（ホイップ）	150P	最初就有
比利（ビリー）	150P	最初就有
伊万（イワン）	150P	第九关“不可失败的战争”过关
莎夏サーシャ	150P	在商店购买到指挥官以后
伊格尔（イーグル）	150P	最初就有
莫普（モップ）	150P	最初就有
汉娜（ハンナ）	150P	最初就有
彼德曼（ピットマン）	150P	在商店购买到指挥官以后
菊千代（キクチヨ）	150P	最初就有
明日香（アスカ）	150P	最初就有
山本（ヤマモト）	150P	最初就有
光藏（コウゾウ）	150P	在商店购买到指挥官以后
刚（コング）	200P	在商店购买到指挥官以后
凯特（キャット）	200P	在商店购买到指挥官以后
斯内克（スネーク）	200P	在商店购买到指挥官以后
豪克（ホーク）	200P	在商店购买到指挥官以后
基珀（ジーボ）	300P	在商店购买到指挥官以后
恰卡（チャッカ）	300P	在商店购买到指挥官以后
坎德尔（キャンドル）	300P	在商店购买到指挥官以后
地狱伏特（ヘルボルト）	300P	在商店购买到指挥官以后

战斗地图（45张）

本作地图共有45张，其中4张地图需要与GBA版《超级大战争1+2》连动才会出现。连动方法为NDS插槽插入《超级大战争DS》，GBA插槽插入《超级大战争1+2》，这时，商店中就会出现“ハチランド”、“キャサリンランド”、“ボウズランド”、“キャットランド”4张新的地图，每个地图价格1P。

战斗模式新增指挥官（4人）

战斗模式通关后，商店中出刚（1000）、凯特（1500）、斯内克（2000）、豪克（2500）4个人，购买后可在战斗模式中选用。

各种模式及其他项目	说明	价格	出现条件
ヘルリウム	可以在战斗中使用海利姆	1000P	第22关“黑水晶”过关
ハードキャンペーン	HARD战役模式	1000P	战役模式通关
サウンドルーム	音乐屋	200P	战役模式通关
ギャラリー	画廊模式	200P	战役模式通关
マネーチャンピオン	资金挑战生存模式	1000P	资金挑战模式（マネー）通关
ターンチャンピオン	回合挑战生存模式	1000P	回合挑战模式（ターン）通关
タイムチャンピオン	时间挑战生存模式	1000P	时间挑战模式（タイム）通关
ハードコンバット&ナティック	HARD战斗模式和死亡模式		战斗模式通关
ウォーズ1壁纸	壁纸	1P	与GBA《超级大战争1+2》连动
ウォーズ2壁纸	壁纸	1P	与GBA《超级大战争1+2》连动

壁纸收集(共 31 张)

壁纸就是主菜单的背景图,初期只有一种,在达到一定条件后即可以获得其他壁纸并在设置模式中变更,但获得条件比较麻烦,每通关一次最多只能获得 3 张,所以想要全部收集需要通关很多次,其实也是有一种简易一些的取得方式,但是这种方法的准备工作也是比较复杂的,首先除去最后一关,计算出总的出击次数,然后用所有未取得壁纸的指挥官均分这些出击次数,争取在到达最后一关时这些指挥官的出击次数相同,然后通过最后一关,看过结局存档后换不同的组合再重新挑战最后一关,这样就会得到不同的壁纸了,这种方法推荐在可以自选指挥官的 HARD 战役模式使用,理论上可以一次取得所有壁纸,不过说起来容易,前提至少要对 HARD 战役模式游刃有余,加之想要完全平均也不太现实,实现起来还是有一定难度的,不过一次取得五六张还算比较容易,有耐心的玩家可以试试看。不过最后一种壁纸的取得就没有捷径了,努力的收集吧。全部壁纸收集条件如下:

オメガランド在最初即拥有。

指挥官出击次数在前三位,在普通难度或 HARD 难度下的战役模式通关后,可以得到以下指挥官的壁纸:马克斯、多米诺、比利、明日香、伊格尔、凯特、豪克、哈奇、伊万、汉娜、山本、约翰、雷切尔、莎夏、彼德曼、光藏。

当指挥官出击次数在前三位,但必须在 HARD 难度下打通战役模式,才会出现以下指挥官的壁纸:凯瑟琳、阿龙、维普、菊千代、莫普、地狱伏特、基珀、恰卡、坎德尔、刚、斯内克

ウォーズ1和ウォーズ2两张壁纸需要与《超级大战争1+2》连动后,在商店中花1P购买。

当战斗记录模式中取得全部300枚勋章后,就得到壁纸“ギャルの休日”

图片收集(共 41 张)

普通模式通关一次后可以购买画廊模式。其中有39张图片,41号图需要HARD难度的战役模式通关。39 号、40 号图也需要 HARD 难度下的战役模式通关,正确的取得条件是在通关后,地狱伏特向你提问是否破坏生命装置时,选 YES 得到39号,选NO得到40号——放心选吧,无论选哪个,结局都是一样的。



文 马修





跳跃在星光大道上的水管工

——《超级马里奥兄弟》20周年盛典（中）

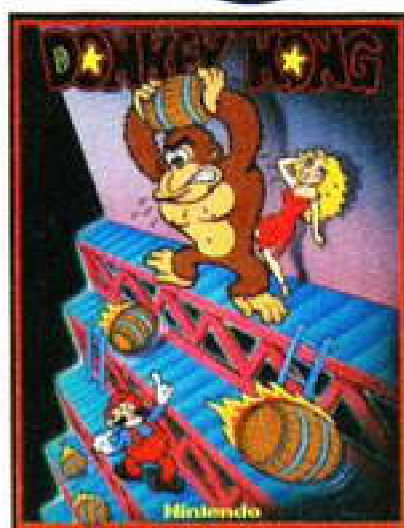
大家好，接着上辑的专题，我们来继续庆祝《超级马里奥兄弟》20周岁的生日——众所周知，马里奥几乎是陪伴着任天堂一路走过来的，因此几乎说到马里奥的历史也都会提到任天堂的历史，但考虑到《游戏机实用技术》、《游戏人》和《掌机王》都有过相应的介绍，马修也就只作简短的游戏介绍。本次收录的游戏中，简单的多合一合卡将不在介绍之内；而比如FC版的《高尔夫》、《塞尔达传说 梦见岛》中的大胡子，虽然和马里奥相似，但任天堂方面早已证实过其不是马里奥的不算在内。以下游戏信息中，发售日期以先发售版本为准，名称中除了仅在日本发售过的游戏外，其余名称一律用英文名称。该说的说完，下面我们开始一起踏上马里奥的星光大道！



一、萌芽期 1981~1985年



马里奥的角色形象最早出现于1981年的街机游戏《大金刚》中，当时还不叫马里奥，名字是以后才改的。到1985年《超级马里奥兄弟》推出前的4年时间里，马里奥的身影已经出现在了街机、Game & Watch、多种家用游戏机以及刚推出就大受好评的FC甚至电脑上，可谓是非常活跃。现在众多的大作在当时均以固定版面的小游戏形式出现，“《马里奥》系列”及相关作品亦是其中之一，萌芽期的马里奥，和整个TV游戏一起摸索前进着。



▶街机版《大金刚》宣传海报，那时的Jumpman很好地代表了初期一切还是孕育形态的“《马里奥》系列”。

大金刚

ドンキーコング
1981年3月 ARC



1981年3月，任天堂推出了一款名为《大金刚》的街机游戏，说是一只大猩猩抢了一个大胡子木匠的女人，于是木匠挺身而出，以这次救美为起点，这个被暂时命名为“Jumpman”的木匠开创了一段辉煌的星光大道之旅。

大金刚

1982年 Game & Watch、Atari 2600

1982年，《大金刚》推出了便携的Game & Watch版，十字键设计使这款主机意义非凡！同年，当时的家用机老大雅达利取得了本作及同年发售的《大金刚Jr.》版权，并将两作移植到了Atari 2600及一些后续机型上。



▲首次使用十字键的《大金刚》版Game & Watch，看起来和现在的NDS很像哦。

大金刚Jr.

ドンキーコング Jr.
1982年 ARC、Atari 2600

救老婆对，但把大猩猩囚禁起来就不对了，于是前作的木匠成了被游戏者操纵的小猩猩消灭的反面角色。本作中，木匠的名字被正式确定为了马里奥。这一年雅达利亦取得了本作的版权，将本作也移植到了Atari 2600及一些后续机型上。



▲马里奥的名字正式出现在游戏中！

马里奥兄弟

マリオブラザーズ
1983年 ARC、Game & Watch、Atari 2600

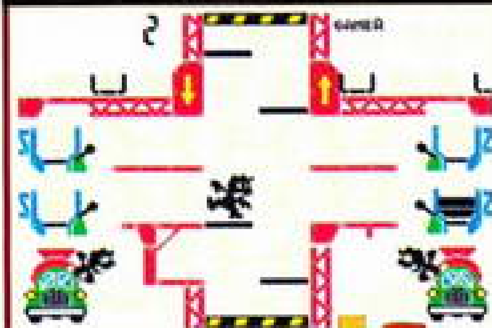
长大长胖的马里奥和他那一模一样的兄弟路易钻水管的故事，当时街机版的创举是背向式对战机台。同年，《马里奥兄弟》又推出了Game & Watch版和Atari 2600版，之后雅达利也将本作移植到一些后续机型上。



▲《马里奥兄弟》版的Game & Watch外形像书一样，不知当时有没有淘气包拿这个当书唬老师。

马里奥之工厂大冒险

Mario Cement Factory
1983年6月16日 Game & Watch



大概是当木匠不够糊口，水管里又淘不了多少钱，马里奥就来水泥厂当搬运工了，手忙脚乱不说，还经常被工头责骂——本作由横井军平开发，除了Game & Watch再无其他机种专门移植，但收录进了《GB怀旧长廊4》中。



非主流主机上的马里奥和大金刚


▲Texas Instruments 99/4A(《大金刚》)

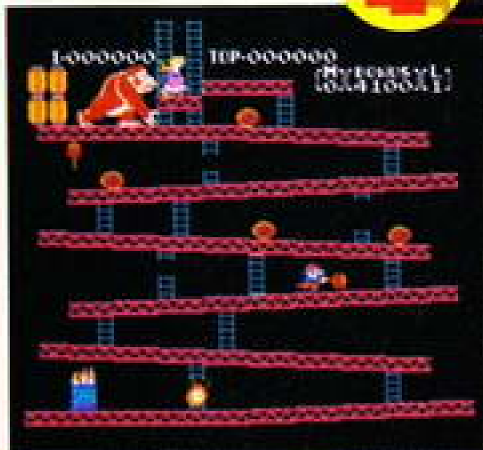
FC推出前，除了主流的Atari，《大金刚》和《大金刚Jr.》以及《马里奥兄弟》这三款早期作品还向其他各个平台移植过，这里给出的一些主机的图片，都曾留下这三部作品中的一部甚至多部的足迹，括号中即是它们当年移植的马里奥题材的游戏。看看这些留下了马里奥当年彷徨的脚印、而今却早已成为历史的主机，是否您会感受到当年马里奥的飘零和岁月的变迁？


▲Apple II(《大金刚》)

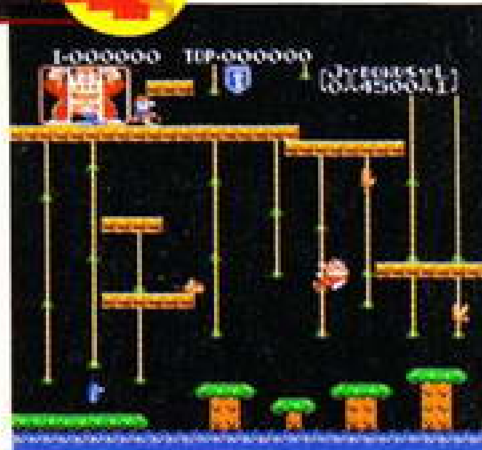

▲Coleco Adam(《大金刚》)


▲ColecoVision(《大金刚》、《大金刚Jr.》)

FC (Family Computer)



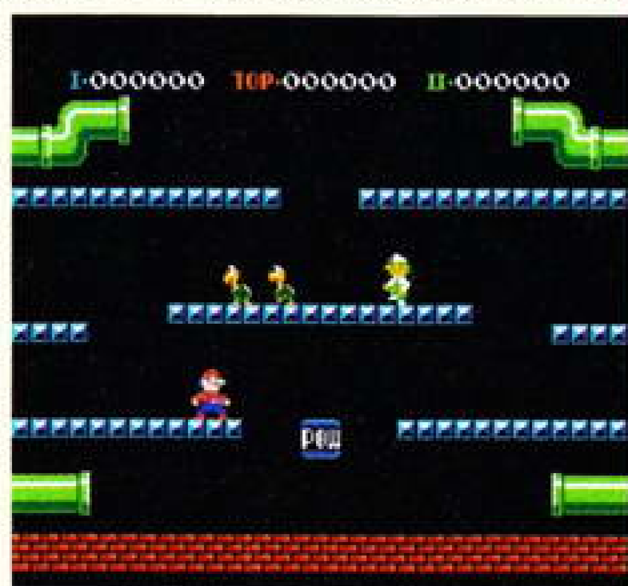
1983年7月15日，FC发售，从此，家用机乃至整个游戏界都迎来了一个新纪元。几乎踏遍同期各个平台的《大金刚》和《大金刚Jr.》也终于在自家的家用机上找到了归宿。下面文中所说的NES是任天堂在北美发售的FC主机的名称。



马里奥兄弟

マリオブラザーズ
1983年9月9日 FC

任天堂早年经典《马里奥兄弟》的FC移植版，虽然本作最早推出的是街机版，但对于国内玩家来说，20多年前玩街机还是件奢侈甚至想所未想的事情，大多数玩家都是通过FC上的本作才看到这对兄弟当年钻水管的艰辛。



马里奥之炸弹冒险

Mario's Bombs Away
1983年10月11日 Game & Watch

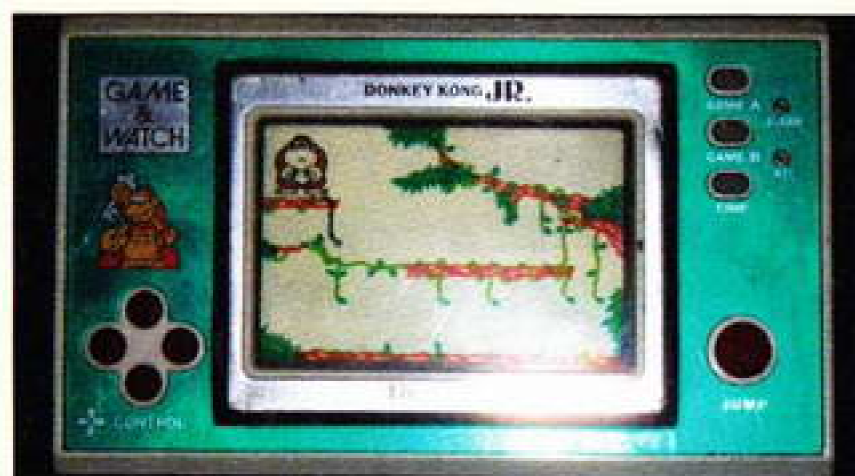
头戴钢盔、一身戎装的马里奥将要穿过一条险恶之路，路旁树上一群无良大兵不停地往下扔炸弹轰炸。本作的画面素质在当时来说还是非常不错的，而Game & Watch一直以来特有的夸张与恶搞风格也仍然健在。



大金刚Jr.

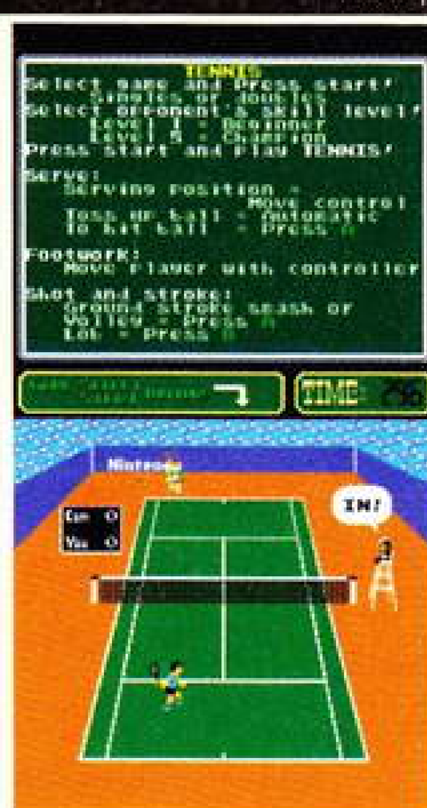
Donkey Kong Jr.
1983年10月26日 Game & Watch

《大金刚Jr.》的Game & Watch移植版，这次小猩猩要去Game & Watch上救大猩猩，而马里奥也再担当一次反面的大恶人。此后，本作还作为Game & Watch经典之一被收录到《GB怀旧长廊3》中。



网球

Tennis
1983年 ARC



1983年，任天堂在PlayChoice-10基板的街机上推出的一款素质非常高的网球游戏，当时已经具有一定人气的马里奥客串其中当起了裁判。从此以后，马里奥开始活跃于各种不同类型的游戏当中并客串各种角色。

大金刚3

Donkey Kong 3
1984年8月20日 Game & Watch

和我们在FC上玩的那个拿杀虫剂打虫子和大猩猩的同名作品不同，本作延续了马里奥和大金刚之间的对抗。游戏时，两个家伙分站左右两边相互对射，十分激烈恶搞。而《大金刚3》主机超宽的屏幕也堪称是一大特色。



大金刚马戏团

Donkey Kong Circus
1984年9月6日 Game & Watch

本作仍旧是大金刚和马里奥这对对手的故事，由右面的马里奥或路易扔香蕉，大金刚做热血沸腾的杂技表演。（被降伏了？）大金刚看上去一副受气却又不甘心的样子；而右边马里奥和路易怎么看怎么像大力水手卜派……



大金刚曲棍球

Donkey Kong Hockey
1984年11月13日　Game & Watch

又是马里奥和大金刚之间的争斗，看来这两个家伙的宿怨还真是纠缠不清哦。此次他们斗的项目是打曲棍球。超宽的屏幕、漂亮的外表以及拥有两个圆形的操纵器是本作主机的特色，看起来本作支持一机双人对战哦。



网球

テニス
1984　FC、FC DISK、ARC



当年的街机版中，马里奥的出现让游戏增色不少。该作在1984年来了一次多方位出击，分别推出了FC版、FC磁碟机版以及任天堂另一街机基板Nintendo Vs. System上。（FC DISK即FC磁碟机。）

拆屋工

レッキングクルー
1985年6月18日　FC

出道前的马里奥真是颠簸漂泊啊，当过木匠，钻过水管子，搬过水泥，结果还是穷困潦倒，这次马里奥又当拆楼工了，不过就是拆大楼也把盗贼集团给得罪了，于是乎——唉，挣点小钱真不容易。话说回来，游戏里的盗贼集团也真猖獗，就那么大摇大摆地溜达，当年玩时还以为是领导来拆楼现场视察工作呢。（汗！）

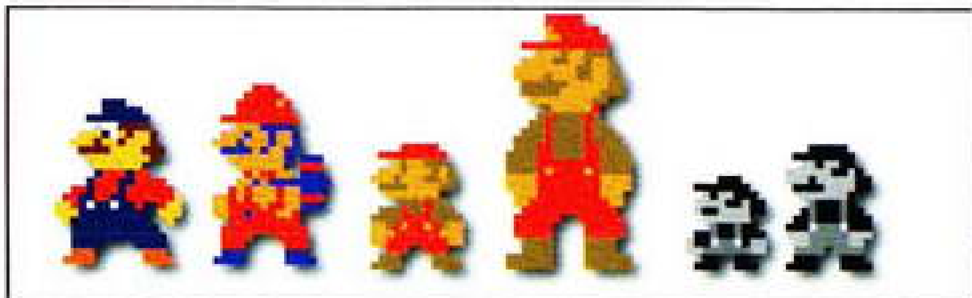




二、辉煌期（1985～1996年）



"《马里奥》系列"的真正辉煌源自于1985年秋《超级马里奥兄弟》的发售，以此款游戏为开始，"《马里奥》系列"伴随着任天堂经历了FC、SFC及GB时代的无尽荣光，直到以VB的失足、任氏家用机市场受到索尼帝国的大举侵攻而大面积失势、但任天堂与史克威尔联手打造《超级马里奥RPG》创造SFC最后辉煌为止11的年光辉路程。





▲用这个振臂腾飞的马里奥来作为辉煌期的代表形象实在是太合适了。

超级马里奥兄弟

スーパーマリオブラザーズ
1985年9月13日　FC



9月13日，TV游戏迎来了一个划时代的历史时刻，这一天不仅是"《超级马里奥》系列"的诞生日，也是世界上第一款卷轴游戏诞生日——实在不知该如何形容这款创世之作，而此次救美之旅也一举奠定了马里奥在游戏界的地位。

超级马里奥兄弟2

スーパーマリオブラザーズ 2
1986年6月3日　FC DISK

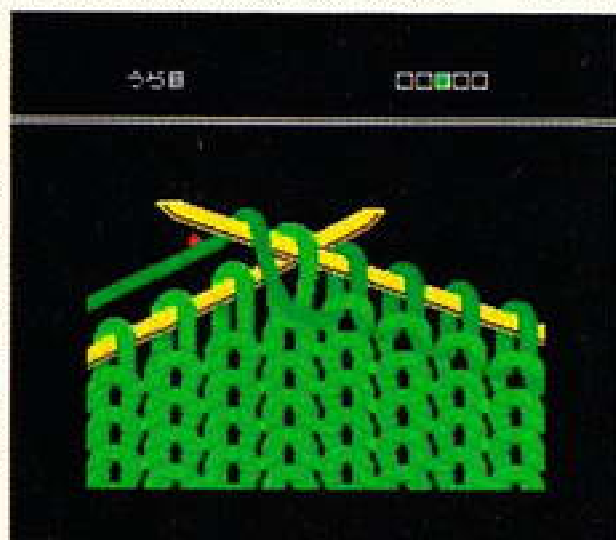


在FC磁碟机上推出、并宣称仅面向日本发售的本作，可以说是《超级马里奥兄弟》的加强版，除了画面和细节方面的改进，难度也提高了不少。马里奥的兄弟路易在游戏中，也凭借着高超的跳跃能力而有了自己的特色。

马里奥的毛衣

スーパーマリオのセーター
1986年8月21日　FC DISK

成名后的马里奥被任天堂赋予了无所不能的本领，这款游戏是任天堂与成衣企业LOYAL共同推出的教学游戏，游戏中马里奥将教各位如何织毛衣。当年这个大胡子还借由这款游戏出现在许多时尚女性杂志的广告上。



黑夜版超级马里奥兄弟

オールナイトニッポン　スーパーマリオブラザーズ
1986年　FC

本作堪称《超级马里奥兄弟2》的"任天堂官方HACK版"，画面以2代为基础，将大多版面变为黑夜，而原本游戏中那些可爱的怪物也大都被换成了骷髅、吸血鬼等，轻松的游戏风格和诡异的世界给了玩家不同于以往的感觉。



超级马里奥兄弟2(日版)

Super Mario Brothers 2 (Japan)
1986年　NES



本来说仅面向日本发售的《超级马里奥兄弟2》还是推出了面向北美版，游戏的高素质获得了北美玩家的称赞。在北美，本作还有个名字叫做《Super Mario Bros.: The Lost Levels》。

超级马里奥兄弟

Super Mario Bros.
1986年　ARC



人气ACT《超级马里奥兄弟》的街机版，推出了分别对应PlayChoice-10基板和Nintendo Vs. System基板的两个版本，后者按照这一基板上游戏名称的惯例，在游戏名字前加上了"Vs."。



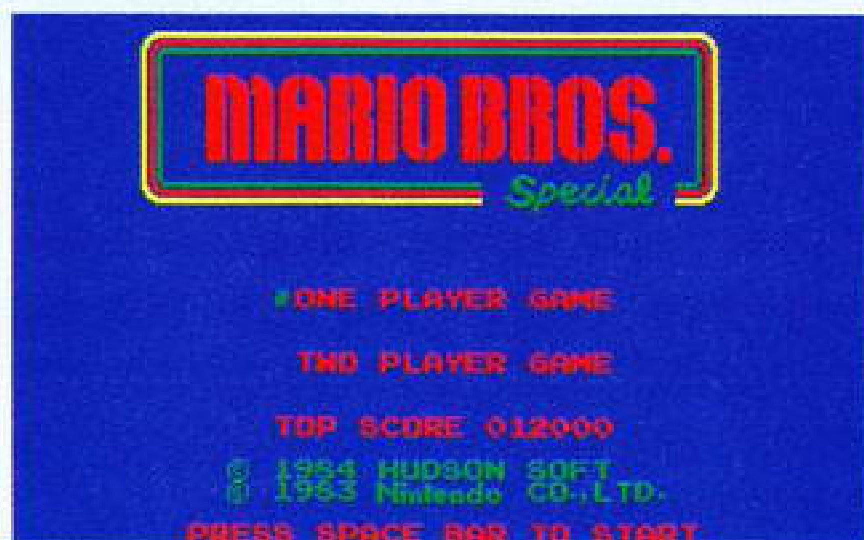
Hudson的《马里奥特别版》系列

Hudson和任天堂是老交情了，在1984年到1986年，Hudson还经过任天堂授权在PC-8801上推出自己重制的"《马里奥》系列"游戏，然而当时Hudson的制作实力并不是很高，而PC-8801也不是什么强机能的主机，于是，"《马里奥》系列"的历史上就留下了三款"特别之作"。

马里奥兄弟特别版

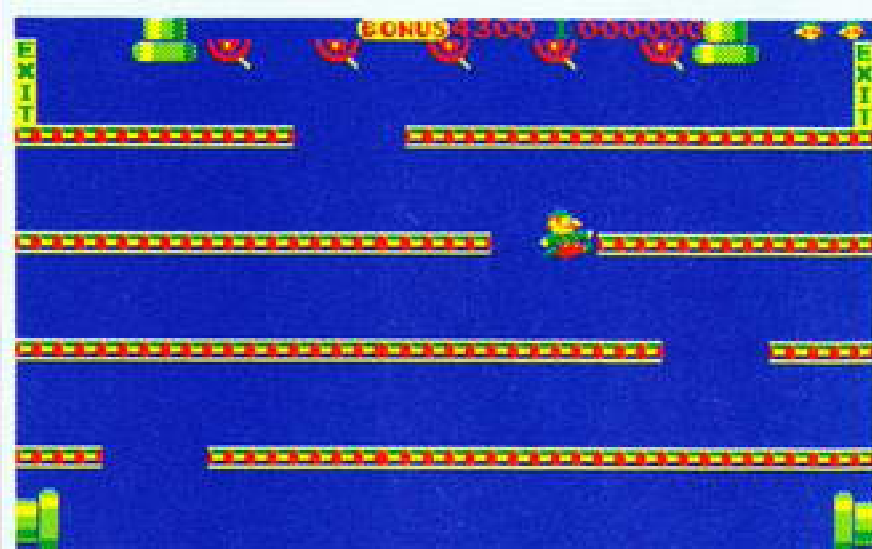
Mario Bros. Special
1984年 PC-8801

《特别版》的第一作，但由于机能和厂商的态度问题，使得本作乃至三作《特别版》的口碑都非常差。



爆裂马里奥兄弟特别版

Punchball Mario Bros. Special
1985年 PC-8801



"《马里奥》系列"在PC-8801的第二作，也是《马里奥兄弟》的移植版，素质嘛，只能说幸好知道的人少……

超级马里奥兄弟特别版

Super Mario Bros. Special
1986年 PC-8801



PC-8801上"《马里奥兄弟特别版》系列"的最后一作——现在的Hudson也是创造了众多游戏品牌的老牌知名游戏公司之一，但当年制作的这个系列实在是够糟糕。



◀曾经留下三作《马里奥兄弟特别版》的PC-8801。

虽然初次合作结果并不尽如人意，但这并没有影响到两家公司的交情。后来，Hudson不仅在任天堂主机推出了各款自家的大作，还专门为任天堂在GB、GBC上开发了三款素质非常高的《大战争》。而任天堂从N64时代至今，Hudson也仍然每年制作一款高人气的《马里奥聚会》作为每年任天堂在家用机市场的圣诞商战利器。

高尔夫 日本赛场

ゴルフ JAPAN コース
1987年2月21日 FC DISK



由高桥兄弟开发的《高尔夫 日本赛场》收录了日本众多知名的高尔夫球场的资料，并由人气角色马里奥担任游戏主角，所以该作在热衷于高尔夫运动并喜爱马里奥的日本玩家中有着相当高的人气和不错的销量。

高尔夫 美国赛场

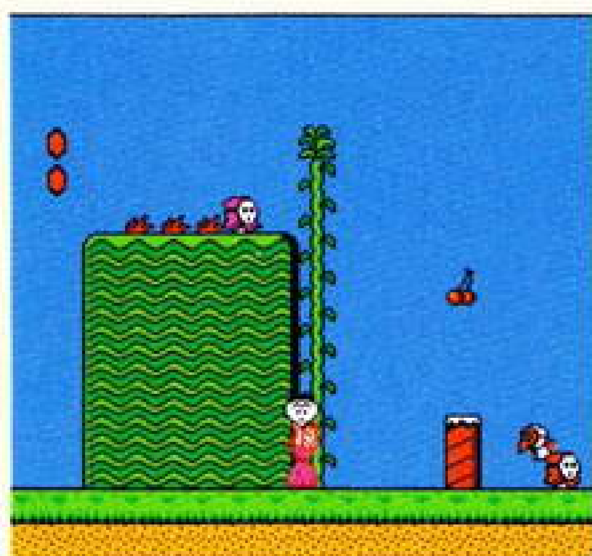
ゴルフ US コース
1987年6月14日 FC DISK



和《日本赛场》并列的姊妹篇作品，本作收录的是众多美国知名的高尔夫球场的数据资料，主角也依旧是马里奥，但磁碟的特殊性使两部作品的资料交换成为可能，收集、交换两大游戏理念第一次出现在实际游戏中。

超级马里奥兄弟2

スーパーマリオブラザーズ 2
1987年7月10日 NES



现在的多版本游戏大多是名字不同但内容相同，而《超级马里奥兄弟2》的美版和日版则是名字相同内容却不同，本作可选角色有马里奥、路易、碧奇和香菇小子，角色的攻击方式也变成了完全不同于以往的“拔萝卜”和“扔萝卜”。

FC大奖赛 F1大赛

ファミコングランプリ F1レース
1987年10月30日 FC DISK



马里奥参加了F1大赛！一身赛车装的马里奥看起来别有一番趣味，相对于正统的赛车游戏，本作的游戏规则要轻松得多，操作上也相对简单不少，这款《F1大奖赛》可是如今大红大紫的任天堂明星赛车游戏的鼻祖哦。

拳击

Punch-Out
1987年 ARC、FC



任天堂在街机上制作的拳击游戏，游戏对应基板为PlayChoice-10。第三人称视角的应用使本作极易让玩家投入。马里奥也客串到游戏中当起了裁判。同年，本作又推出了FC移植版，裁判仍旧是马里奥大叔。

FC大奖赛 3D火爆拉力赛

ファミコングランプリ2 3Dホットラリー
1988年4月14日 FC DISK



马里奥再次参加拉力赛并带上了路易！通过3D眼镜显现出的3D效果以及金属风格的摇滚乐，使本作在当时非常震撼。二人合作驾车的模式在当时来说非常新奇，15年后著名的《马里奥赛车双重冲击》比起本作就是晚辈了。

超级马里奥兄弟3

スーパーマリオブラザーズ 3
1988年10月23日 FC



马里奥和兄弟路易继续为拯救被库巴绑架的碧奇公主而展开冒险，虽说还是钻水管、踩乌龟，但如今的马里奥已是今非昔比，不仅跳来跳去踩得不亦乐乎，还能变成青蛙、狸猫等来体验各种不同的冒险乐趣。

归来的马里奥兄弟

Return of Mario Bros.
1988年 FC DISK



任天堂为健康食品企业永谷园重制的改良版《马里奥兄弟》，当游戏分数超过一定数值后会得到特殊的密码，凭此密码就可以获得永谷园提供的各种奖品。OVER后还会出现永谷园的电视广告。（罚看广告？）

超级马里奥兄弟2

Super Mario Bros. 2
1988年 ARC



移植自NES上仅针对北美发售的《超级马里奥兄弟2》的街机版，对应基板是PlayChoice-10——在家用机上千锤百炼、经历无数次失败的高手们终于可以在在街机厅炫耀一下自己的水平了。

超级马里奥兄弟3

Super Mario Bros. 3
1988年 ARC

和2代一同推出的《超级马里奥兄弟3》的街机版，对应基板仍是PlayChoice-10。在街机游戏纷纷移植到家用机上时，“《超级马里奥兄弟》系列”却逆其道而行事，先做在家用机上，而后才推出街机版，令人不得不赞叹这个系列的魅力。



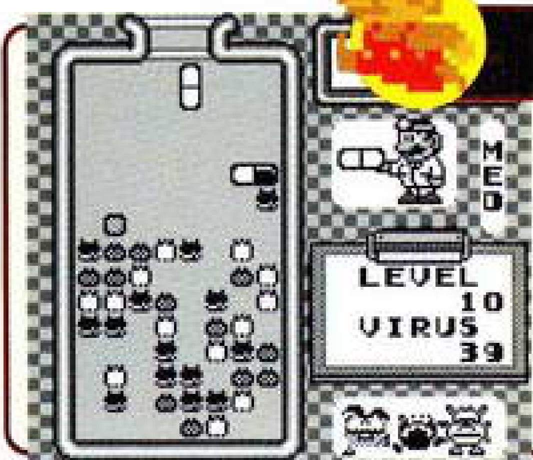


拆屋工

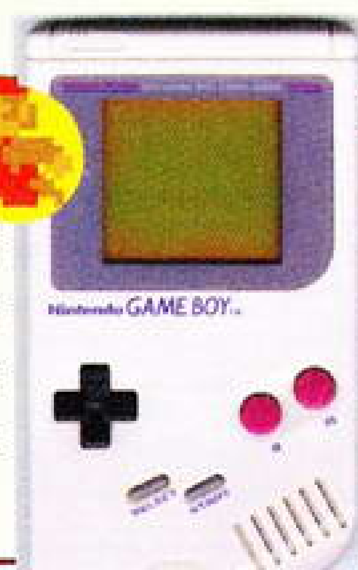
レッキングクルー
1989年2月3日 FC DISK

FC磁碟机上不仅诞生了不少优秀之作，很多FC上的经典也在磁碟机上重制发售过。《拆屋工》就是其中之一。马里奥这次又要在FC磁碟机上重操拆楼旧业了，继续一边拆楼，一边与在大楼间“走访视察”的盗贼集团进行周旋。

GB（Game Boy）

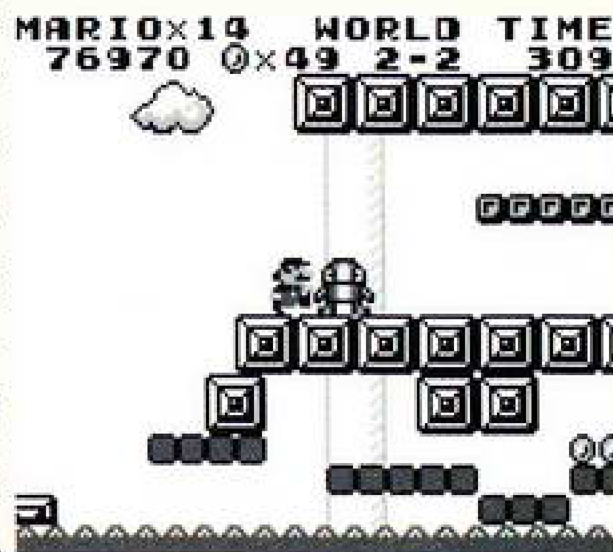


1989年4月21日，可以任意更换卡带的便携游戏机GB(Game Boy)发售了，从此，掌机游戏迎来了一个新的纪元，在越来越多、越来越出色的游戏的支持下，掌机市场也开始形成并发展了。



超级马里奥大陆

スーパーマリオランド
1989年4月21日 GB

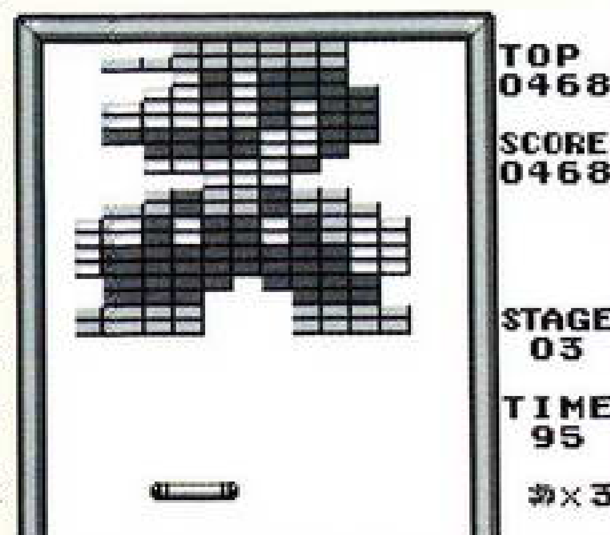


“《超级马里奥大陆》系列”是GB上完全原创的一大分支系列，第一作随同GB首发，马里奥在全新掌机领域的全新舞台上，面对全新的敌人展开全一场全新的冒险，乘上潜艇、飞机对于马里奥及众玩家来说，也都是一次全新的体验。

打砖块

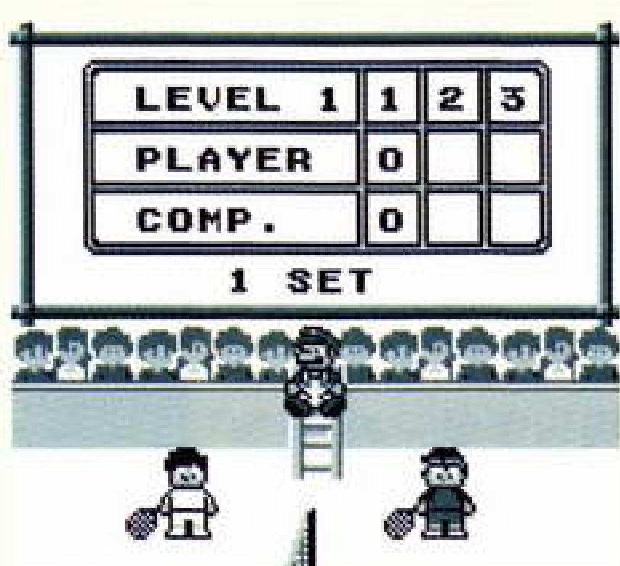
Alleyway
1989年4月21日 GB

GB首发游戏之一，用一个棒子状的东西将落下的球弹到上面去打击砖块，将砖块打尽即算过关。本作中，那个棒子为设定为一种特殊工具，而马里奥就是这根棒子的驾驶员。此外，游戏中也有很多砖块拼成的特殊图形的版面出现。



网球

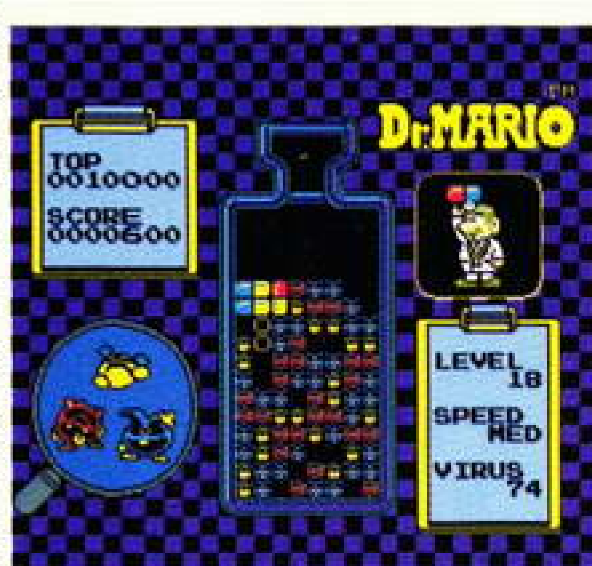
テニス
1989年5月29日　GB



在街机、FC上都有过出色表现的《网球》这次移植到了初生的GB上，马里奥当然还是裁判。虽然游戏画面变为黑白，但也许是屏幕小或其他缘故，GB版里的马里奥大叔和网球运动员们看起来都比在以前版本的作品中细致很多。

马里奥医生

ドクターマリオ
1990年7月27日　FC、GB、ARC



马里奥穿上白大褂当起了医生，用药丸来杀灭对应的细菌，越往后细菌越多。本作同时推出FC版和GB版，FC版用颜色区分胶囊，GB版则用不同的花纹来区分。同年，本作还被移植到了对应任天堂的两种基板的街机上。

SFC (Super Family Computer)

1990年11月20日，任天堂第二代家用机SFC发售，强大的音画表现功能让随同任天堂一起成长的马里奥也进入了一个清新美丽的世界。延续8位机的叫法，美版SFC亦被称为SNES。



超级马里奥世界

スーパーマリオワールド
1990年11月21日　SFC



随着SFC的发售，马里奥也转战到了新的平台，新的冒险世界因为机能的提升而更加美丽清新，游戏还为马里奥兄弟增加了坐骑——小恐龙耀西。本作的手感非常棒，可以说真正实现了行云流水般的操作。



马里奥高尔夫公开赛

マリオオープン　ゴルフ
1991年9月20日　FC、ARC



以按键力度来决定挥杆力度的高尔夫游戏，游戏里还导入了风向的设定，画面也很美丽。虽然销量口碑都不错，但这之后马里奥却再没收到过东家任天堂打高尔夫的邀请。同年，本作亦推出对应PlayChoice-10基板的街机版。

马里奥杂技师

MARIO THE JUGGLER
1991年10月　Game & Watch

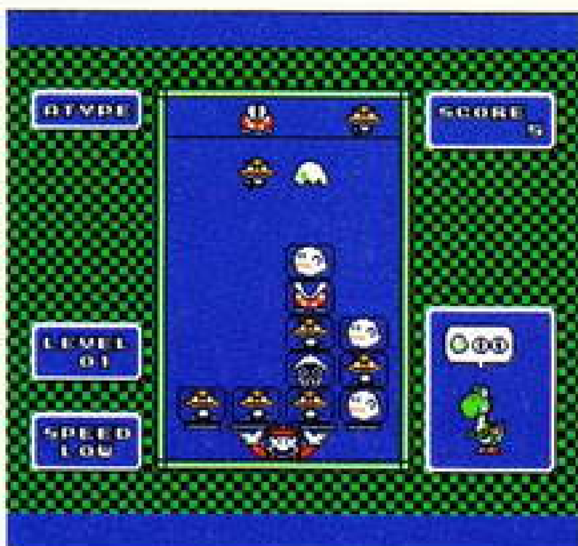
马里奥在Game & Watch上的最后表演，以杂耍者身份倾情演出。作为Game & Watch末期作品，本作无论是画面还是其他各方面，都明显高于以前的Game & Watch作品。



耀西的蛋

ヨッシーのクッキー
1991年12月14日　FC、GB

马里奥拿着托盘不停地接落下的卡比、乌龟、蛋壳什么的，接着把上下两个蛋壳一对，就孵出耀西了，非常有意思！本作的GB版和FC版同时推出，虽然画面黑白，但玩起来的乐趣丝毫不减，而轻松的方块游戏，也正符合掌机轻松便携的特点。



马里奥轮盘机

マリオルーレット
1991年　ARC

1991年由Konami推出的以"《马里奥》系列"游戏角色为主题的轮盘街机，马里奥、耀西、碧奇、库巴等任天堂明星都活跃于游戏中。喷绘着马里奥、耀西和碧奇公主的主机机身看起来非常醒目。



超级马里奥世界

スーパーマリオワールド
1991年　ARC

SFC首发游戏《超级马里奥世界》的街机移植版，对应的基板为Nintendo Super System，即使到了街机上，凭借着优秀的手感和超高的人气的本作，还是有着不输给同期其他街机专有游戏的魅力。



超级马里奥兄弟

Super Mario Bros.
1992年4月25日　PINBALL

1992年由Gottlieb推出的一部马里奥主题的弹珠台筐体街机，台面上绘有非常鲜艳的马里奥主题的画面及场景。游戏时在绚丽的光电声的衬托下，会种与其他游戏版《超级马里奥》兄弟不同的感觉。



超级马里奥兄弟　蘑菇世界

Super Mario Bros. Mushroom World
1992年6月　PINBALL

距离前作推出仅两个月，Gottlieb就又推出了这款前作的加强版。本作最大的改变在于本作的台景都取自于游戏原作中，大家熟悉的蘑菇世界被立体地展现出来，在这样的台面上玩弹珠自然是别有一番趣味



马里奥绘画

マリオペイント
1992年7月14日　SFC

发售于1992年的本作是SFC上第一款对应专用鼠标的游戏，游戏中玩家要用鼠标来完成绘画、编曲等游戏项目。当时为了促销，任天堂还为本作专门举行了一系列奖金高达数百万日元的设计大赛。



超级马里奥赛车

スーパーマリオカート
1992年8月27日 SFC



玩GBA的各位几乎都知道这个系列吧，本作是“《马里奥赛车》系列”第一作，“《马里奥》系列”的8名角色齐聚一堂却仍互相陷害，是轻松休闲的赛车游戏。为了让游戏流畅不拖慢，当时的卡带还搭载了DSP处理芯片。

超级马里奥USA

スーパーマリオ USA
1992年9月 FC

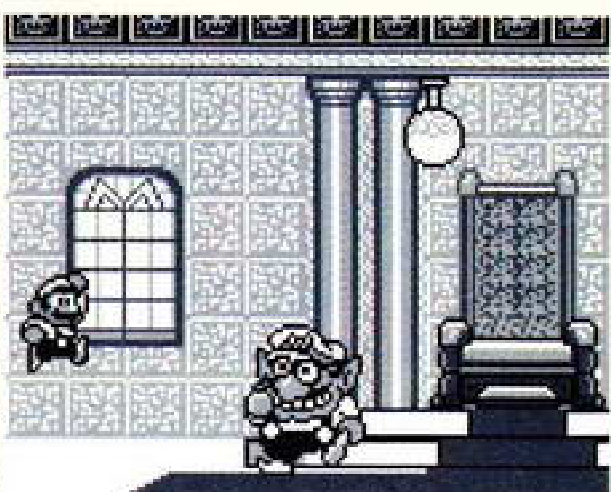


和日版《超级马里奥兄弟2》一样，美版在发售时也只针对北美发售。但1992年9月，这一特别之作还是以《超级马里奥USA》为名在日本上市了。本作的游戏方式看似简单，但实际上该作的难度远远高于本系列其他同类作品。

超级马里奥大陆2

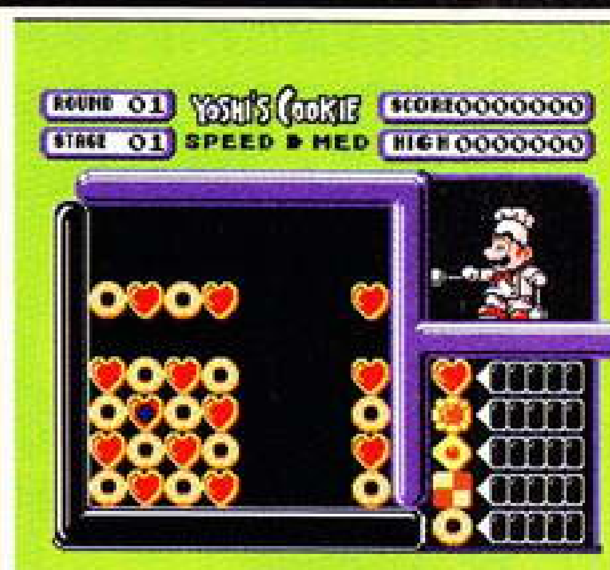
スーパーマリオランド2 6つの金币
1992年10月21日 GB

GB原创的“《马里奥大陆》系列”的第二作，人物比一代大很多，所以看起来很舒服。新作依旧在全新的世界冒险，连最终BOSS都换成了瓦里奥。从此，一个和马里奥形似、但各方面又都截然相反新的任天堂明星诞生了。



耀西的甜饼

ヨッシーのクッキー
1992年11月21日 FC、GB



以马里奥和耀西烤甜饼为情节的有趣小游戏，上下左右地调节甜饼的排列顺序然后把甜饼消去，从上从右落下的甜饼积压过多就会失败，然后“扑”的一声……GB版和FC同时推出，画面虽然变为黑白，但却给人以很整洁的感觉。

耀西的甜饼

ヨッシーのクッキー
1993年7月9日 SFC

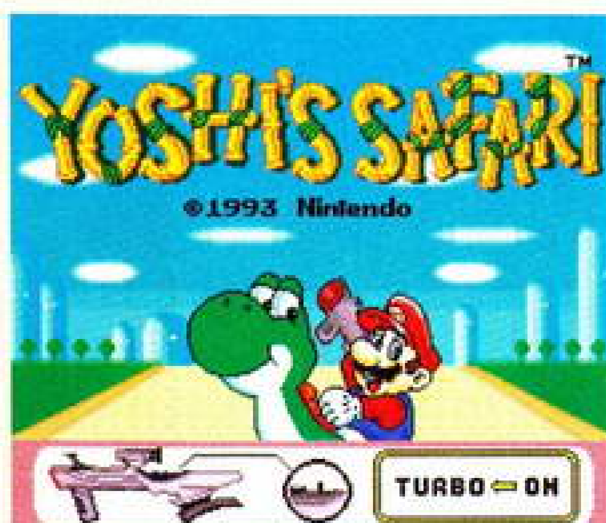


烤制甜饼的趣味游戏《耀西的甜饼》推出了SFC移植版，移植版大大强化了游戏的画面和音乐，而原作轻松、好玩和有趣等方面则被完好地保留下来，使玩家可以在赏心悦目的画面上玩着同样轻松有趣的烤甜饼游戏。

耀西的旅行

Yoshi' s Safari
1993年 SNES

马里奥和耀西去旅行，但一路上却遭遇了重重的怪物。于是耀西背上马里奥，一边消灭路上的妖怪，一边不停地前进，途中还会出现金币、火力花等宝物。游戏对应光枪，玩家光枪所打之处就是耀西攻击的地方。



超级马里奥合集

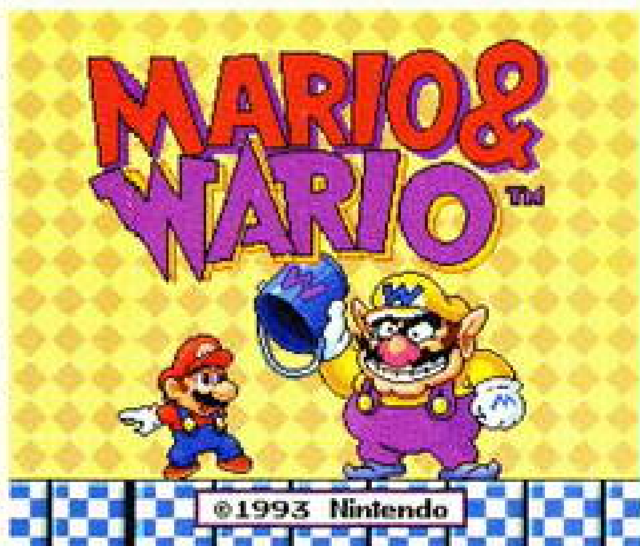
スーパーマリオコレクション
1993年7月14日 SFC



收录了FC上三作《超级马里奥兄弟》和《超级马里奥USA》的本作，将每作的画面音乐都作了大幅强化。半年后美版发售，收录的则是美国发售的三作《超级马里奥兄弟》和《超级马里奥兄弟(JAPAN)》，总的来说日美版还是一致的。

马里奥与瓦里奥

マリオとワリオ
1993年8月27日 SFC



马里奥和新对头瓦里奥在SFC上的第二次正面冲突。马里奥要找迷路的路易，瓦里奥却层层阻拦。游戏对应SFC专用鼠标，玩家要用鼠标操纵马里奥冲破瓦里奥的阻拦，在妖精的引导下，最终将迷失的路易找到。

马里奥的时间机器

Mario's Time Machine
1993年12月 SNES

一款由Tololworks制作、Mindscape面向北美发行的以马里奥为主角的历史知识教育软件，游戏中马里奥通过时间机器进行各种冒险，因为游戏内容实在是太乏味，所以本作的评价非常低。



失踪的马里奥

Mario is Missing!
1993年 SNES、NES



PC上几款并非出自任天堂之手的马里奥的游戏的整体素质都不是很高，当其中平庸至极的《失踪的马里奥》被移植到SNES和NES上时，其结果就是遭到了马里奥FANS一致的唾骂和非常低的评价。

超级马里奥兄弟

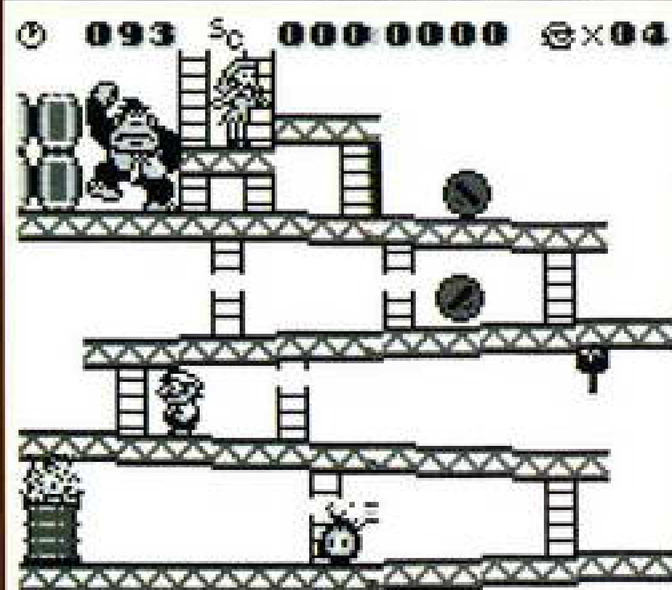
Super Mario Bros.
1993年 电影

1993年圣诞期间，好莱坞环球影业公司拍摄的《超级马里奥兄弟》在全美上映。虽然拍得一般，但借助角色魅力，该部电影还是取得了不错的票房成绩，女主角戴茜后来还以碧奇公主的妹妹的身份出现在多部“《马里奥》系列”游戏中。



大金刚

ドンキーコング
1994年6月14日 GB



经典的《大金刚》终于推出了GB移植版，当时已经同为任天堂明星的马里奥和大金刚这两个久违的对手也终于有机会再次对抗，不过本作中的马里奥的胡子呈闪电型上翘，怎么看怎么像瓦里奥……

马里奥的时间机器

Mario's Time Machine
1994年6月 NES

Mindscape在推出SNES版《马里奥的时间机器》的半年后，又推出了NES版，游戏素质毫无提高，画面素质也理所当然地降低，这样的游戏自然也难以得到玩家的青睐和市场的认可。



马里奥学前教育！趣味算术

Mario's Early Years! Fun with Numbers
1994年9月 SNES

"《马里奥学前教育！》系列"是仅在北美发行的三款针对学龄前儿童的教育软件，轻松有趣的内容获得了玩家们的欢迎和好评。本作内容是从数字识别到简单运算的学前数学教育。除了SNES，本作在PC上也有发售。



马里奥学前教育！趣味字母

Mario's Early Years! Fun with Letters
1994年10月 SNES



寓教于乐的"《马里奥学前教育！》系列"之一，内容主题是以小游戏的形式轻松有趣地教授学前孩子们学习英语字母和单词。和前作《趣味算术》一样，本作也推出了SNES和PC两个版本。

马里奥学前教育！学前娱乐

Mario's Early Years! Preschool Fun
1994年 SNES

颇受好评的"《马里奥学前教育！》系列"之一，教学形式和前两作差不多，都是以马里奥为主角的小游戏进行教育，本作的内容有点类似于"看图说话"，和前两作一样，本作也有SNES和PC两个版本。



马里奥旅馆

Hotel Mario
1994年 CDi

Philips Media制作的马里奥为主角的PUZ，游戏画面清新漂亮，每关的目的就是躲避敌人的攻击并将旅馆的门全都关上。虽然口碑不错，但由于受到主机普及率的影响，本作也只算是销量平平。



马里奥拼图

マリオのピクロス
1995年3月14日 GB



以马里奥为主角的益智游戏，在5×5的刻字板上根据已知部分来推断可能是答案的字母，刻错一次扣2分、再错扣4分，以后就每次扣8分了。虽然游戏看起来简单无奇，但玩起来却很容易沉迷其中难以放下。



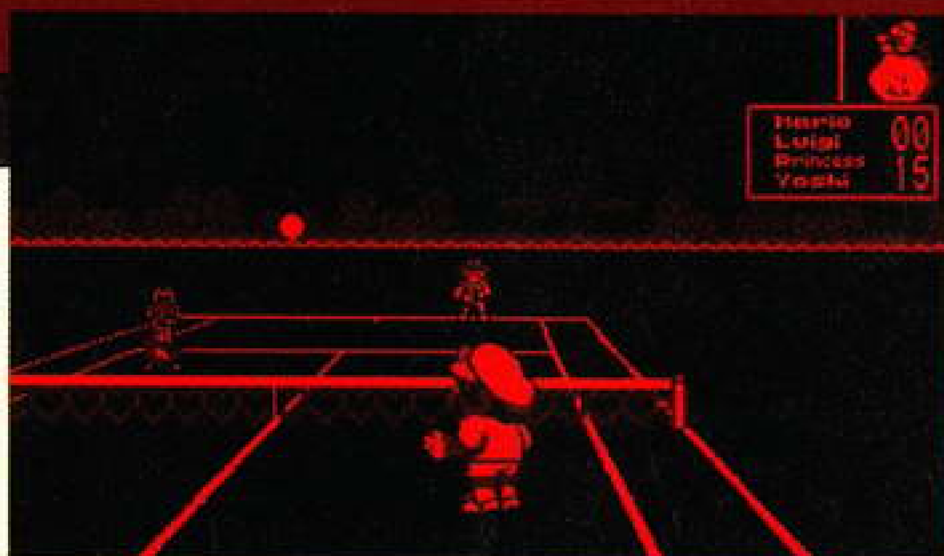
VB (Virtual Boy)

1995年7月21日，在当时甚至现在看都很有前卫意识的VB发售，然而在次世代主机华丽的CG画面前，VB的效果显然满足不了追赶新潮的玩家们。VB成了任天堂第一部惨遭失败的主机。

马里奥网球

マリオズテニス
1995年7月21日 VB

马里奥、碧奇等“《马里奥》系列”角色在VB的三维世界里挥拍打网球，虽然人物都是卡通的，但主机还是为玩家展现出了真实的三维效果。但画面太红，以至于玩游戏时感觉就像是在黄昏中打网球一样。



超级马里奥 耀西岛

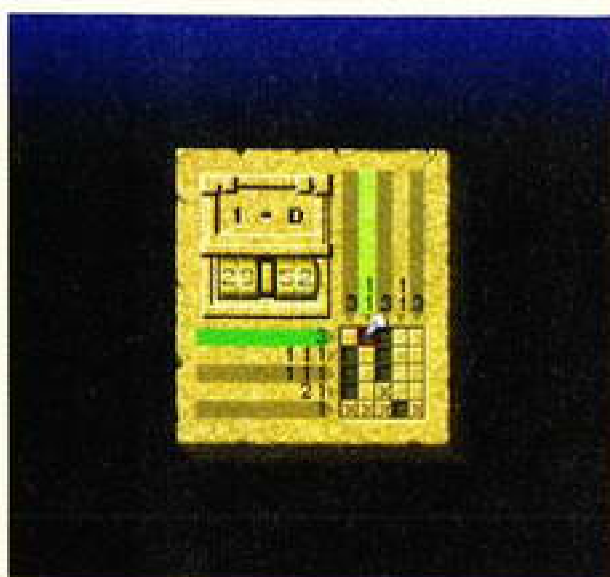
スーパーマリオ ヨッシーアイランド
1995年8月5日 SFC



本来作为坐骑出现的小恐龙耀西终于翻身作了主角。游戏讲述了小恐龙们背着被追杀的婴儿马里奥冒险的故事。独特的蜡笔风格令冒险世界格外清新有趣，小恐龙们独特丰富的攻击方式，也给系列玩家们一个全新的感觉。

马里奥的超级拼图

マリオのスーパーピクロス
1995年9月14日 SFC



GB上颇具新意的《马里奥拼图》的SFC移植版，在画面、音乐等方面都得到大幅度强化。比如GB版里白色的刻字版变成了逼真的的石板。玩法上本作和GB版大致相同，在5×5的石板上刻出日文假名等图案。

马里奥冲击

マリオクラッシュ
1995年9月28日 VB

VB上第二款《马里奥》作品，玩家操纵马里奥在在VB红色的三维世界中，用龟壳投掷怪物，同时还要躲避怪物的反击。由于VB普及量低，因此玩过原作的玩家不多，但不少人都已通过《瓦里奥制造》对此游戏了了解。



Undake30 Same Game

Undake30 Same Game
1995年 SFC



1995年推出的本作是一款非常有趣、玩起便难以放下的方块游戏，方块全部来自于“《马里奥》系列”中大家熟悉的角色和道具，背景也是清新的马里奥世界。这款轻松休闲的PUZ只在日本发售过。

马里奥越野摩托

Mario ExciteBike
1995年　SFC

FC经典游戏《越野摩托》的SFC移植版，马里奥、瓦里奥、碧奇公主、路易等任天堂明星角色加入到游戏中并担任骑手。还有一大堆"大众脸的"NPC骑手则由马里奥世界中的大众脸——乌龟来担任。



超级马里奥RPG

スーパーマリオRPG
1996年3月9日　SFC

SFC末期，任天堂与Square合作开发出了SFC王牌大作——《超级马里奥RPG》，该作是"《马里奥》系列"第一款RPG，为了共同的目的，马里奥和库巴会联手对抗共同的敌人。





下辑预告





VB没能牵制住次世代大鳄们前进的步伐，虽然SFC末期大作频出，但在来势汹汹的次世代大潮前，还是势单力孤。当N64终于推出时，市场也早已不再是任天堂一家独大，至此，家用机市场进入了多主机共存的多元化发展的阶段，而为任天堂创业的功臣"《马里奥》系列"，也在以后的日子里开始了创新与冷饭并存、衍生出众多新分支系列的多元化发展之路。

跳跃在星光大道上的水管工
——《超级马里奥兄弟》20周年盛典（下）

给PSP强大的动力支持
——电之源数码随身充电器使用测试

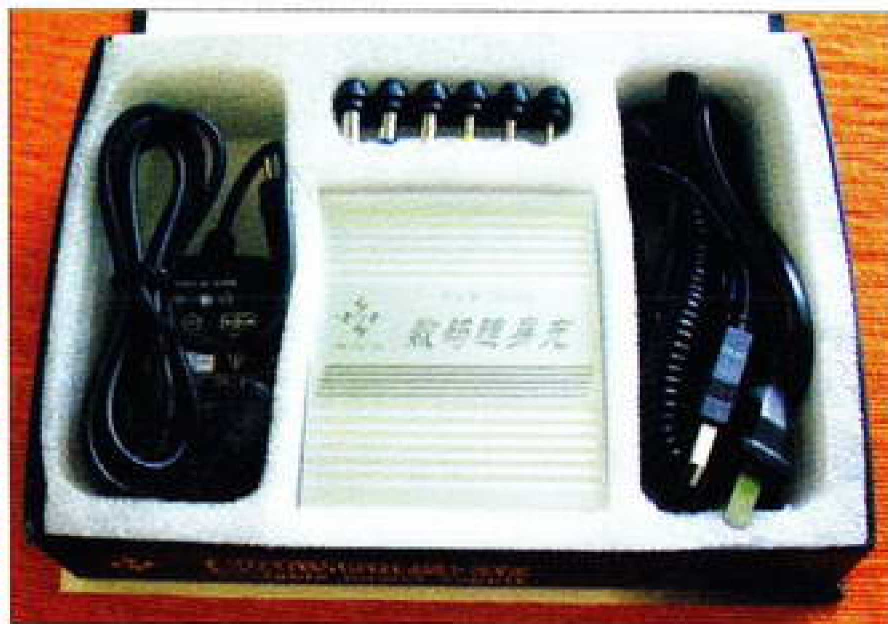
相信很多朋友都有过这样的经历，正好跟好朋友聚会玩掌机的时候，掌机却没电了，而所在的场所又不能提供充电。如果你因为掌机用电太快而感到烦恼，那么笔者向你推荐一款采用大容量7000mAh的锂聚合物设计的外置充电电源产品——电之源数码随身充电器。

一、产品介绍



▲数码随身充的硕大的产品包装盒。

这款产品的原理简单说就是用内置的大容量的锂电池来给你的数码设备充电。特别是在没有电源的场合下，它的作用就明显了。这款数码随身充提供了整套的外置充电解决方案。可以提供多种不同设备的电源插头，而且也可以根据自己的需要去购买能适合不同手机充电的接口配件。这样方便灵活的接口设计让这款数码随身充的应用范围拓宽了不少。



▲完善的配件。

整个硕大的包装盒内放有9V、1A输出的专用充电器，数码随身充，还有多种的电源接口配件。数码随身充的外形大小只有96 × 77 × 22mm，重量250克。体积比一个香烟盒大不了多少，但却提供7000mAh（相当于26WH）的电量输出，可以说是“体积小，肚量大”。它的外壳采用了银白色的铝合金材料，整体感觉非常漂亮。

这款产品可以提供5V和7.5V的输出电压，最高提供2A的电流输出。所以说对于多数的数码设备来说，它提供的电压和电流参数都已经能满足要求了。输出电源的接口方式上，随身充产品采用了USB接口的方式，采用USB电源接口也比较符合数码产品的充电方式。例如MP3多数都是USB接口充电方式。



▲提供5V和7.5V电压和2A的电流输出。


▲USB接口提供5V的电压输出。

看到上面的图片就能了解到，这款数码随身充设备提供的接口只有USB的5V输出接口和9V的充电接口。那么这款产品的7.5V的输出接口在哪里？其实这个问题也说明了该产品的先进设计思路，这款产品的7.5V电压输出口也是自身的充电接口，用来充电的接口在充电完成的时候，那么这个接口也就成为了7.5V的电压输出接口。采用同一个接口的设计主要是为了节省产品体积。使用同一个接口提供充电、输出供电这样的设计说明该产品的设计方案比较成熟，如果没有相当



▲提供 6 个不同大小的接口插件。

成熟的方案，把充电输入输出制作成一个接口不是那么容易的事情。这套产品还提供了一个 USB 电源输出线、7.5V 输出转换线和 6 种接口大小不同的接头插件。

这6种不同大小的接口插件给不同的设备提供了充电的可能性。不少的手机接口也是采用这样的设计方式，换上不同的接口插件就能直接给手机充电了。

随身充产品提供的充电电源是一个电压为9V，电流为1A的开关电源。这个专用充电器可以在 4 个小时左右把数码随身充的7000mAh容量充满。插入充电器的时候，充电指示灯就会亮起。充电完成之后，指示灯将会熄灭。这个时候你就可以将充电器取下来了。

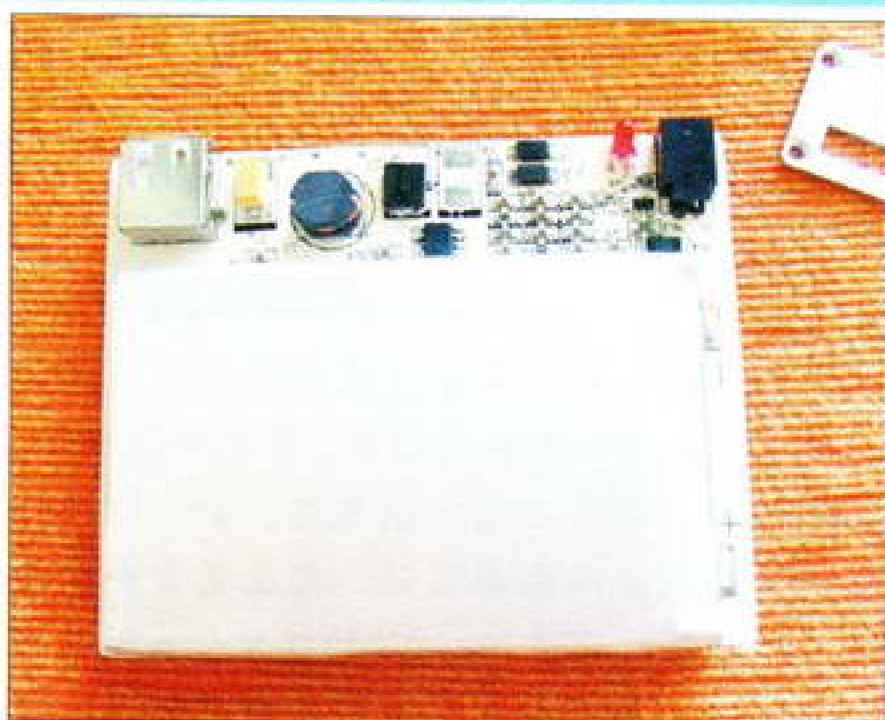


▲随身充的充电器。

二、硬件说明

前面说了这么多这款随身充电源产品的优点，那么在硬件的实际情况下能证实这些优点吗？产品好不好，拆开看看就明白了。笔者拿着螺丝刀将随身充拆开——拆解很容易，只需要将 USB 接口这边面板 4 颗螺钉卸下就可以把随身充拆开了。

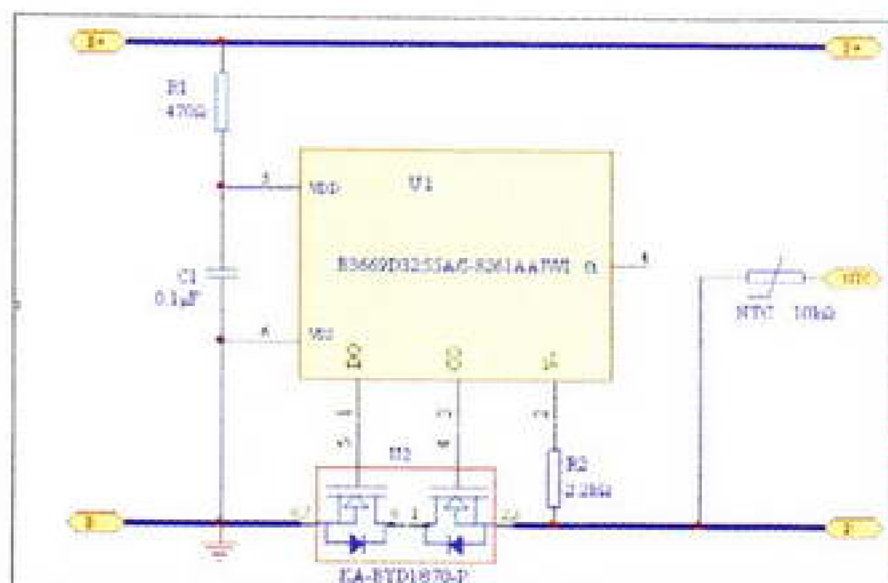
拆开外壳后就能发现，随身充产品的电路设计很优秀。通过观看 PCB 上面的零件就可以知道，这款产品的具备完善的锂电池保护电路。为什么目前的锂电池都需要保护电



▲随身充的内部硬件图。

路？这是锂电池本身特性造成。由于锂离子电池能量密度高，因此难以确保电池的安全性，在过度充电状态下，电池温度上升后能量将过剩，于是电解液分解产生气体，电池因内压上升而有自燃或破裂的危险；反之，在过度放电状态下，电解液因分解导致电池特性及耐久性劣化，从而降低可充电次数。

锂离子电池的保护电路就是要确保这样的过度充电及放电状态时的安全性，并防止特性劣化。锂离子电池的保护电路是由保护 IC 及两颗功率MOSFET（场效应管）构成，其中保护 IC 监视电池电压，当有过度充电及放电状态时切换到以外挂的功率 MOSFET 来保护电池，保护IC的功能有过度充电保护、过度放电保护和过电流 / 短路保护。



▲典型的锂电池保护电路图。

这款产品的保护电路采用典型的锂电池保护电路方案，目前由于锂电池在多数产品中的大量应用，所以保护电路都有专用的保护 IC 生产，因此锂电池保护电路的成本低、性能好。

随身充提供的 7000mAh 的容量由 4 颗锂聚合物电池（高分子锂电池）并联组成。一般情况下单颗锂电池的电压为3.6～3.8V，所以想要让电池输出电压达到5V 或者 7.5V 的要

求，必须使用DC/DC（直流转换电路）电路方案。其实DC/DC电路简单来说就是提供一个电压升压的方式（当然DC/DC电路提供的不仅仅是升压方式，还有降压、稳压的设计要求）。比如让3.6V的锂聚合物电池采用DC/DC电路后就能达到输出5V和7.5V的电压要求。DC/DC电路在MP3上的使用方案最多，因为很多的MP3都是使用AA电池或者是AAA电池（5号电池和7号电池）。一个AA或AAA电池的电压只有1.5V，一般的MP3解码芯片的工作电压都是3V左右，所以MP3的内部就包含有一个DC/DC电路存在。这个电路设计的好坏直接影响着MP3的电池使用时间的长短。因为DC/DC电路本身也有功耗消耗。

随身充采用了AP1513的DC/DC专用转换芯片。通过在厂家官方网站下载的PDF说明手册可以了解这款产品能提供最大输出2A电流的转换效率，也说明了随身充在硬件指标上达到了原设计的要求。



PWM Control 2A Step-Down Converter

■ Features

- Input voltage: 3.6V to 18V.
- Output voltage: 0.8V to V_{CC}.
- Duty ratio: 0% to 100% PWM control
- Oscillation frequency: 300KHz typ.
- Soft-start, Current limit, Enable function
- Thermal Shutdown function
- Built-in internal SW P-channel MOS
- SOP-8L **Pb-Free** Package.

▲AP1513 DC/DC转换芯片。

从上面的图片就能看出，AP1513芯片的工作电压在3.6V到18V的范围。输出调整电压可以在0.8V到18V内选择。并且采用了PWM（Pulse-Width Modulation 脉宽调制）的转换控制方式。在转换性能上，AP1513完全能达到随身充的设计要求。

三、测试篇

笔者在测试使用随身充的时候，首先让随身充充电4小时。充满电之后，指示灯熄灭了就可以把充电器拔下来了。充电的过程中，随身充本身的发热现象不明显，完全感觉不到有温度上升的感觉，说明充电的控制电路很好。

笔者采用PSP来测试随身充的充电效能，使用随身充对PSP充电3次之后本身还有电量，然后又使用它对GBM进行充电测试，给GBM进



▲给PSP充电。



▲给GBM充电。



▲通过这条转换线，也可以给NDS和GBASP充电。

行了3次充电之后，随身充的电池才使用完。笔者对这款随身充的实际使用情况感到满意。根据对PSP、GBM充电的实际容量判断，这款随身充产品达到了7000mAh的容量要求。

四、测试总结

测试后发现这款数码随身充产品的确比较适合经常外出、旅游的朋友使用，而且使用范围不仅仅局限于掌机，还可以给你的数码相机、数码摄像机、手机、MP3、PDA充电。在这款7000mAh大容量锂聚合物电池的支持下，数码产品在外的使用时间得到了延长。而且这款产品的体积和重量都很合适，不会感觉太大或者太重。如果你经常为PSP和NDS在外面的使用时间太短而烦恼，相信这款电之源数码随身充能让你满意。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

九月下旬 掌机市场扫描

时间如流水滑过，转瞬间炽热的夏天已经离我们远去，刚过中秋，大家马上又要迎接新的假期——十一国庆。旅游？探亲？休息？在大家以各种方式度过这宜人长假之际，让我们来看看掌机市场的最新动态。

本辑“市场扫描”最大头条新闻，当属PSP的疯狂涨价！

大家看文末的“行情超势图”，1.5版PSP的售价突然于9月20日左右疯狂上涨，这个事件相当突然，而且涨幅之疯狂程度甚至可以和年初跌价的幅度相抗衡。一夜之隔便贵了两百元左右，相信在涨价前几天购入PSP的朋友，现在回想起来会觉得有些后怕吧。

涨价虽然出人意料之外，但原因想必大家也明了：目前1.0版的PSP已经绝迹，要想玩到破解PSP游戏，就只能购买1.5版PSP。而由于SONY已于9月15日正式推出2.0版白色PSP，所以1.5版的PSP相当于变相停产（2.0版黑色PSP仍继续生产）。2.0系统能否被破解目前还是个未知数，1.5版的机器每卖出一台，便减少一台。虽然不至于到缺货的地步，但全球数量也的确正在不断递减当中——这些因素最终导致这次恐怖的涨价事件发生！香港整个货源市场的价格变动，将会在数日之内迅速波及广州、深圳乃至全国各地。（可以很悲观地预见：就算有些商人在涨价前便备有存货，但在涨价后，他肯定也会将这些存货抬高到涨价后的售价来出售。）

目前1.5普通版黑色PSP售价为1810元，1.5豪华版黑色PSP售价为2030元，1.51豪华版黑色PSP售价为1800元，而最新上市的2.0豪华版白色PSP售价为1830元。

PSP的破解游戏目前已经超过100款，在此形势下，正版游戏的销量大受挫折。很多店主都对PSP游戏的进货量持谨慎态度。在GBA时代，盗版卡带可以和下载并存，这是因为盗版的价格可以让人接受。而目前的PSP市场，除了“下载”便只剩下昂贵的正版了。《胜利十一人9》售价为310元，《火爆狂飙 传奇》售价为380元，《攻克机动队》售价为320元，《野球拳》和《最终幻想7 再临之子》售价均为400元。

市面上记忆棒有SONY、SanDisk和宇瞻(Apacer)等等品牌，可能大家接触得最多的还是SONY和SanDisk这两个牌子。SONY牌的记忆棒要比SanDisk牌的记忆棒贵一些。记忆棒不仅有品牌之分，还有水货行货、原装组装之分，这样交叉之后便出现了N种选择。现在的组装货同样能享受质保，很多人都觉得买组装货省点钱也是个不错的选择，不过据传闻组装记忆棒产品有40%的坏品率，因此大家在购买前可要慎重考虑了。

目前大陆行货、水货、组装的SanDisk 1G记忆棒的价格分别在750元、7X0元、600元左右。而大陆行货、水货、组装SONY牌1G记忆棒的价格分别在800元、750元、600元左右。SONY牌2G水货记忆棒的价格大约为1450元。笔者在此强烈向大家推荐购买SanDisk行货记忆棒，价钱便宜，传输速度也比SONY牌记忆棒要快。

GBM正式摆入柜台之后，火爆的势头并未保持很久，毕竟价格已经接近一台NDS了，目前GBM的售价为910元，有五种外壳可供选择。有消息称日本GBM首周销量的确切数据是15万台，其中60%为FC手柄纪念版，国内的销量当然达不到那么高了，不过这60%的比例倒是蛮吻合，笔者看到很多店里摆得最多的GBM正是FC手柄纪念版。神游公司最近宣布将于国庆前后推出GBM行货，有很多原本打算购买GBM的玩家表示愿意等一段时间来购买行货GBM，行货的售价虽然未定，但是相信应该在千元以内。（希望这一次再也不要出现全国各地售价不均的情况了。）





我们再看看DS这边的情况，NDS售价由980元反弹回1020元，各种颜色的NDS货源都很足。神游iDS的售价保持1180不变。如果要连两款游戏一起购入，价格则为1518元，《摸摸瓦里奥》的发售日依旧无任何消息。

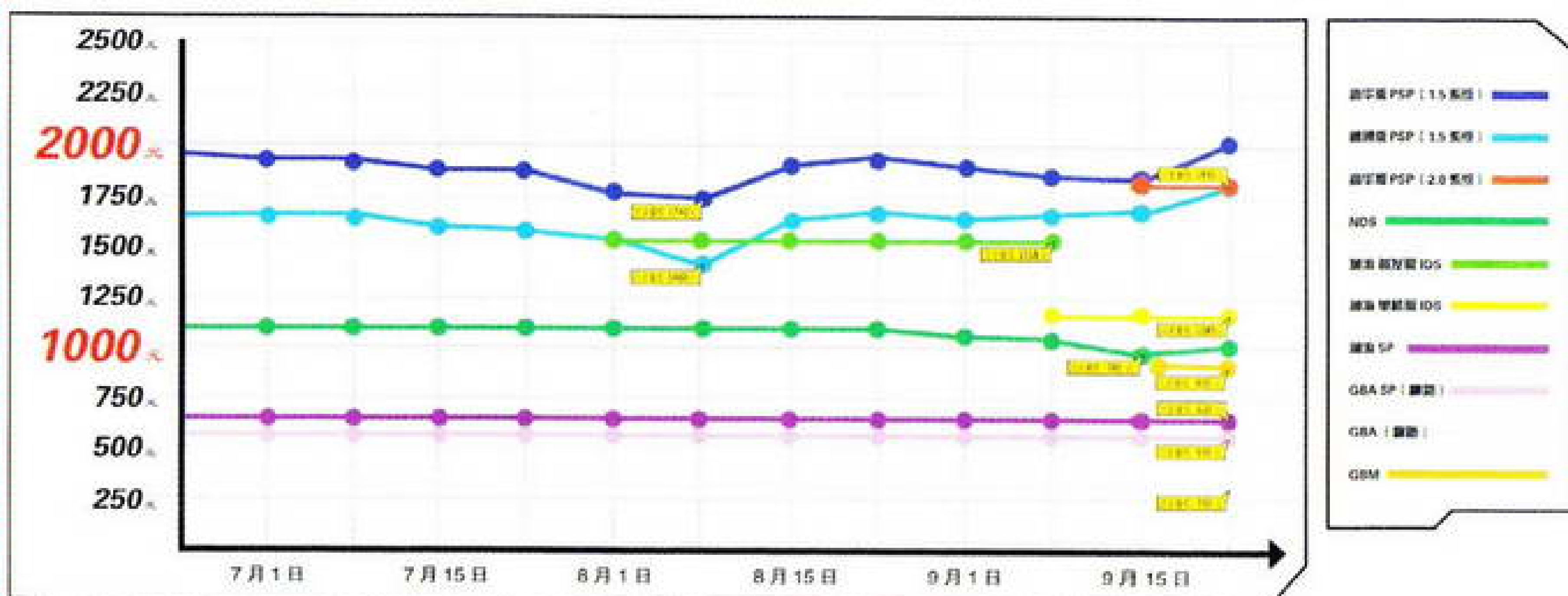
上辑我曾向大家报道了NDS两款烧录设备的上市，一款为Super Card，分SD卡和CF卡两种版本；另一款为GBALink。《掌机王SP》做过多次报道的G6也上市了，分1G、2G、4G三种规格，每种规格都包含了烧录卡、引导卡、烧录器三样东西，售价分别为1050元、1200元、1400元。（各款烧录卡的评测报告，请大家留意《掌机王SP》相关栏目哦。）

随着NDS游戏ROM渐渐超过了100个，烧录卡的种类也在不断增多。相信NDS正版游戏的销量也会渐渐有所下降，一旦烧录卡普及之后，相信NDS正版软件的销售形势将会和PSP一样陷入低谷。

现在还好，NDS新出的游戏基本上都能在柜台里看得到，《恶魔城 苍月十字架》、《逆转裁判》等NDS游戏的售价都保持在320元左右。

最后说说GBA SP，神游SP、翻新SP、翻新GBA继续保持620元、550元、350元的售价，在各款新式掌机的夹攻下，看来它们要慢慢淡出舞台了。

■ 9月22日掌机行情走势图



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	PSP（香港豪华版）	iDS	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1830（1.5版2030）	1810（1.5版）	1838	1180	1020	910	620	550（翻新）
辽宁大连	仁和电玩／玩友游戏机专卖店	1750	1500	1850	1220	1050	—	600（游戏同捆	485 620）
广东深圳	久圣电玩	1900（白）	—	—	—	1050	950	—	600
广西南宁	鸿立电玩	1850（白色1860）	1570	2110（1.5版）	1244	1053	888	630	—
浙江杭州	玩之茵游戏专卖店	2050（1.5）	1650	—	—	—	—	650	—

文 gokumine 编 马修

烧录追击补完计划

——G6测试补完+M3新内核测试

G6测试补完篇

上次我们对G6的游戏部分进行了一个比较全面的测试，在测试中，G6从各个方面都表现出了强大的实用性。就连其他烧录卡一直都没有解决的几个大作的运行问题都被其良好解决，不仅可以运行，而且还能够实现完美的存档。这次我们要对G6的其他部分功能进行一个补完，让大家了解G6除了游戏以外的其他功能。


▲G6专用USB数据线。

首先这次要说明的就是G6的专用USB延长线终于推出了，得到厂家的确认是该数据线会和G6一起同捆发售。和一般的USB数据线不同，G6专用数据线还有一个NDS的充电端，可以一边连接到USB读卡器拷贝文件另一面连接到NDS给主机充电。这样大家只要打开电脑就可以给自己的爱机直接充电了。

G6除了出众的游戏功能外，另外一大特点就是其影音播放能力，将电影卡的功能完全融入到了G6中。凭借厂家这几年在电影卡技术上的打拼，使得电影卡已经成为一个很成熟的产品，不过电影卡的惟一缺点就是体积，为了那些完美主义者，集所有功能于一身的G6诞生了。尽管G6没有电影卡可以更换存储卡的优点，但是在体积方面做到了和GBA卡带一样大小，不管是在GBA还是NDS上，都不会显得那样臃肿和难看了，如果配合上最新发售的GBM更是一对绝配。



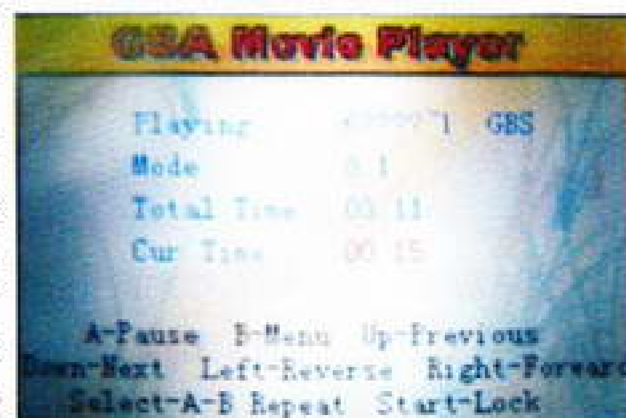
▲G6在GBA模式下的电影功能主界面。

由于G6的一些功能还没有完善，因此G6的影音播放功能还停留在GBA模式上，也就是说运行的时候不需要引导卡的支持，相当于使用普通烧录卡一样启动。然后选择MEDIA PLAYER就可以进入电影卡功能中了，目前所有菜单都是英文版本，还没有推出中文的内核。在电影卡模式中大家可以看到原先的游戏功能去掉了，只保留了最基本的电影播放、音乐播放、图片浏览以及文本浏览的电子小说功能。

我们先来看音乐播放，大家可以从照片上看到音乐名称显示有乱码，看来是不支持中文显示，而且文件名字不能超过8字节，不能显示长文件名。操作上基本没有变动，和以前的使用方法一样，复读功能也保留了下来，不过遗憾的是以前退出音乐播放的时候音乐还能演奏，可以在读小说的时候一边听歌一边看，这次却把这个功能取消了，不得不说是一点遗憾。在图片浏览模式中，浏览照片功能被很好地保留下来，依旧是那样的出色，也可以对整体画面进行缩小，方便玩家预览整体。不过只支持BMP位图这点还是没有变化，转换后的照片容量都是一个不小的数字。在文本浏览模式中，我拷贝进去的是上



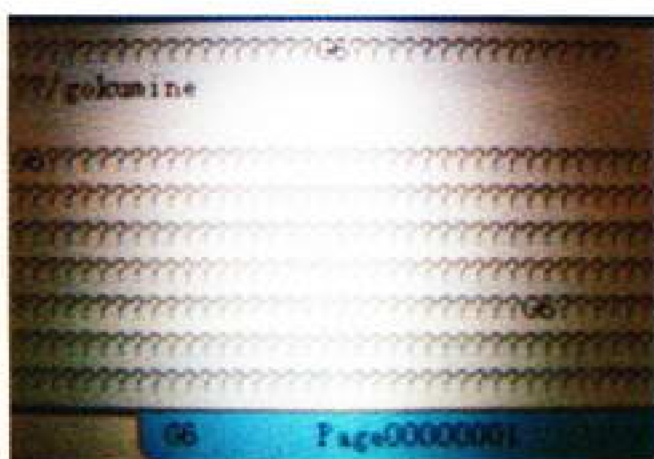
▲G6在音乐功能下中文显示乱码。



▲G6的音乐播放画面。


▲G6的照片浏览功能。

辑G6的完成稿，不过除了英文显示完整以外其他全是乱码，看来厂家的首要任务就是赶快完成中文的升级工作，不然的话很多的地方用起来很麻烦。在小说浏览中，可以通过START调用存档功能，即使是中途离开下次也可以接着看，不过需要注意的是，一定要把存档保存到硬件上，不然，在SRAM中运行其他存档文件，原来的文件就会被冲掉。



▲可惜在看小说时还没有中文字库的支持。

我们再回来看影像部分，这次使用的转换软件是配合G6内核的2.00版本，转换的影片是R10压缩的RMVB版本《最终幻想7 再临之子》。在以往R10压缩的影片一直是转换以后没有声音的，不过在安装了最新的暴风影音以后，再转换就可以解决声音不能解码的问题了。在转换完样片后拷贝进G6，虽然不能使用全屏幕播放，但是效果还是可圈可点的(大家不要拿PSP的大屏幕来比较就好了)。G6播放影片的时候操作上稍微有一些不同，方向键的上和下分别是快退和快进，每一下是后退或者前进5分钟；而方向键的前和后是前进或者后退1分钟，取消了按住不放的连续快进或快退功能；在声音调整方面只要直接按下L或者R就可以让声音部分有问题的影片通过此功能调整声音同步。最后一点就是影片在播放完以后会自动退出到选片目录，不会继续自动播放下一个影片，需要手动自己选择。



▲G6同样可以实现小说随时存单功能。


▲G6在GBA模式下播放电影的效果。

M3新内核测试

总体上G6的影音播放功能还是不错的，尤其适合与GBM一起配对，拷贝个动画什么的随身携带将是非常适合，而NDS上还需要等待新的内核解决一系列的问题，不过G6目前主推的还是游戏部分，能有一个强大的游戏功能做后盾相信G6还是有相当大的吸引力的，毕竟G6和主力影音播放的M3不同。不过说起M 3，这里就要说说最新的内核updategc.c05了。这个内核是内部版本，还没有对外公布，升级以后M3的影音播放和游戏部分再一次得到了强化，主要增加了对M3的全屏幕播放支持，可以任意选择电影播放的屏幕；再有就是在NDS游戏的支持上正式完成，不仅可以运行DEMO，专用格式的ROM也可以运行了，而且硬件存档的问题也得到了完美解决。从M3的表现来看，G6的移植工作应该用不了多久就会完成。

新内核游戏功能测试

测试新内核的功能需要专用Passkey的支持，首先通过Passkey启动硬件的功能，进入主画面。这次整个主画面都发生了变化，取消了以前那个DEMO版本。M3的几大功能都在一起了，电影、音乐、照片、小说4种功能可以任意选择。在音乐功能下可以看到支持了长文件名，而且允许在电影模式以外的其他功能下继续播放音乐，方便大家在看小说的时候边看边听。NDS游戏功能只要直接在主



▲M3在NDS模式下的主操作界面。



▲M3 音乐播放画面，支持长文件名。

画面上选择了"游戏"以后，进入ROM的存放文件夹来选择需要运行的ROM即可，下面我们就对一些比较难运行的ROM进行一个测试。另外有一点需要说明，由于G6和M3本身硬件的不同，因此使用的DoFAT格式ROM也是不一样的，G6和M3的ROM互不通用，不过很快厂家就会推出转换软件，可以把两种ROM互相转换成G6或者是M3的格式。

在运行NDS游戏的时候，M3和G6有些不同，G6是几乎确定运行游戏以后就能把游戏启动起来，而M3需要先有一个LOAD的过程，不过这个过程也不是很长，运行512M的游戏，从确认要运行大概需要5秒左右，相信这个时间大家绝对能够承受的。第一个运行的ROM是《JUMP超级明星大乱斗》，这可是一个512M的游戏，而且目前除了G6以外还没有别家的烧录卡可以玩。在短暂的等待以后，两个屏幕一亮，下屏出现了讲谈社的"海盗头"标志，相信大家都不会陌生吧？而上面的屏幕则出现了片头动画。在游戏中没有遇到任何问题，包括取下Passkey运行都很完美，游戏的存档也没有遇到任何阻碍，一路顺畅，完全通过测试。



▲M3 在运行 NDS 游戏时的载入画面。

第二个游戏是《任天狗》，不过这个《任天狗》可不是以前的那几个ROM了，而是目前还没有别家能运行的美版《任天狗 拉布拉多》。这个美版游戏俺也是第一次玩，在买狗狗的时候，果然发现比日版的多了一只狗狗，最后俺将一只白色的"小多"领回家。存档后回到自己的家中，从图片中大家可以看到进入自己家时需要通过存档测试，而且房子和日版的有很大的差别，绝对是地地道道的美版。游戏中教狗狗的动作也都没有问题，美版《任天狗 拉布拉多》完全通过测试。



▲M3 运行 512M 的《JUMP 超级明星大乱斗》。



▲M3 运行美版《任天狗 拉布拉多》。

第三个游戏是最近才推出的《幸存少年 迷失蔚蓝》。这个游戏可以说是近期的一个亮点了，同样也是一个512M的大家伙。游戏中触摸屏和麦克风都要使用到，每过一天都要存一次档。图片中的画面是第二天发现少女的剧情，发展到这里除了要完成对触摸屏和麦克风的测试，还需要保存存档。经过这么一番折腾，《幸存少年》也顺利通过了测试。


▲M3 运行 512M 的《幸存少年 迷失蔚蓝》。

第四个游戏是前段时间最火的ACT《恶魔城 苍月的十字架》，不用多说也是512M的ROM。这个游戏上次在G6上已经完美运行了，而这次的M3版本同样也很正常，不管是片头的动画播放还是正式的游戏都是没有遇到任何的障碍，存档也是一样完美地通过测试。

在游戏测试中，该专用格式都可以在

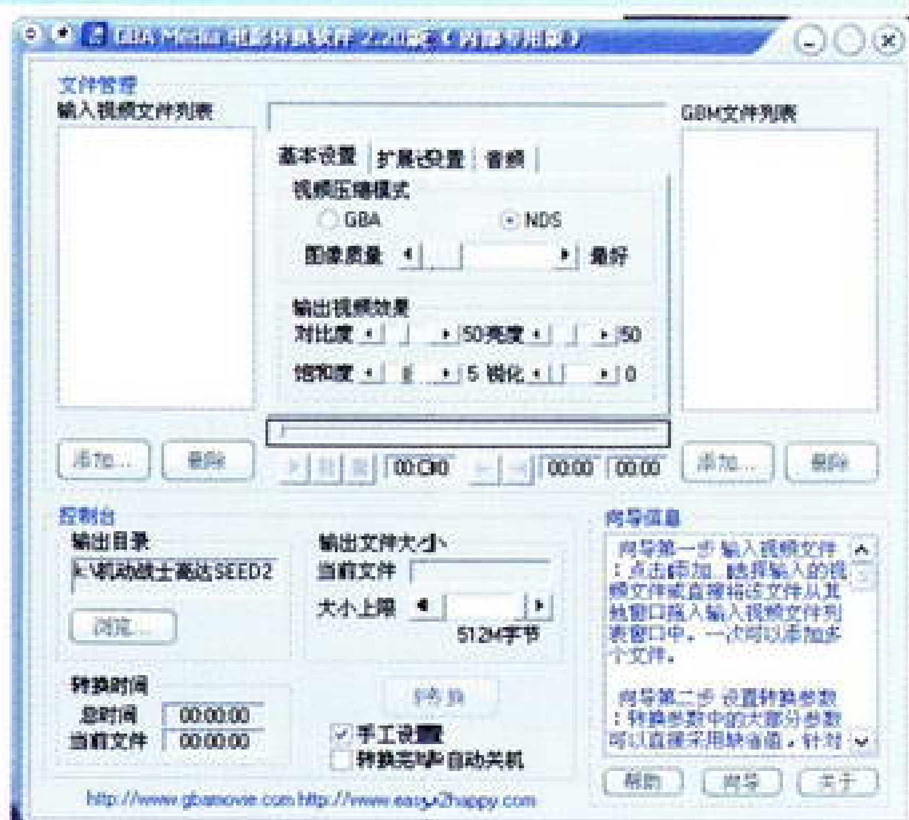

▲M3 运行 512M 的《恶魔城 苍月的十字架》。

启动程序以后拔掉Passkey引导卡，然后再运行游戏，对游戏没有任何影响，除了可以验证存档确实是保存在M3上以外，还能对游戏的时间有所延长，M3的使用时间在没有Passkey的情况下声音全开运行《JUMP超级明星大乱斗》可以达到6小时06分，使用Passkey的情况是4小时12分，看来确实是差了不是一点半点，而使用《JUMP超级明星大乱斗》正版卡带则可以使用6小时38分，基本可以说在不使用Passkey的情况下可以达到正版游戏卡带的使用时间，玩家应该感到很欣慰了，G6同样可以达到这个水准，可以说是非常的省电了。但是惟一遗憾的就是和其他无Passme运行的烧录卡一样，在不使用Passkey的时候，合上NDS的屏幕不能自动进入休眠，而是屏幕不断闪烁，要使用休眠功能只能在有引导卡的情况下才行。

在游戏运行NDS游戏过程中还需要注意一点，按A键启动商业NDS游戏，按START键启动DEMO游戏，请注意选择手动选择启动方式，否则有可能游戏无法正常进行。虽然游戏的兼容性各方面表现良好，但是M3的硬件存档还是要说一下的，因为M3只能保存一个游戏的存档，在运行下一个游戏前需要保存前一个游戏的存档到闪存中，不然前一个游戏的存档就会被下一个运行的游戏覆盖掉。首先我们要下载硬件存档的文件（因为卡带不能自己生成文件），下载解压缩后，请将“GAMESAVE”文件夹拷贝到CF卡的根目录中。“GAMESAVE”文件夹中的存档文件必须为1层目录，即进入“GAMESAVE”文件夹就必须能够找到*.DAT格式的存档文件。这点请注意。其中，GAMENDS0.DAT到GAMENDS9.DAT为10个NDS游戏预留存档备份文件，只包括硬件存档数据；GAMESAV0.DAT到GAMESAV9.DAT为10个GBA游戏预留存档备份文件，包括硬件存档和即时存档数据。这些文件拷贝好以后就可以使用硬件存档功能了。备份方法是：玩完游戏以后，返回到电影卡M3的游戏菜单（NDS游戏需要关机重启），按SELET键，系统会自动识别当前M3本体的存档是GBA游戏存档还是NDS游戏存档，并提供相应的存档备份文件列表供选择，当找到自己想备份的存档号码时，按A键确认保存即可完成备份。下次再运行此游戏时，系统会提示是否载入存档，按A键不装载存档直接运行游戏，按START键装载此游戏的存档并运行游戏。



▲M3的硬件存档使用画面。



▲支持全屏的最新转换软件界面。



▲影片播放模式下3段测试的效果片段。

新内核播放功能测试

游戏部分算是没有任何的问题了，尽管采用256M的SRAM，但是还是很好地支持了256M以上的游戏，真是一个奇迹，相信大家一定也迫不及待地想试一下了吧，大概在见到本文的时候ROM就应该都放出来了，M3应该算是目前性价比最高的卡带了。接下来我们将要说明的是M3的全屏播放功能，这个功能也是在这个内核中进一步强化的，虽然前几天官方已



▲转换软件转换过程中的效果抓图。

经公布的updategc.c03内核也能支持了全屏幕播放，但是不能任意选择切换屏幕。使用全屏幕的播放功能需要专门的文件支持，也就是说以前的电影卡转换软件转换的影片还不能全屏幕使用（这点最头痛了，迫使玩家的影片需要不断转换），目前需要使用内部版的2.20版本软件才可以。



▲《SEED-D》全屏影片播放效果。

2.20版本的主界面和2.00版本没有什么区别，主要是在内部增加了新的编码程序，支持了更多影音格式的视频和音频滤镜，使之对应NDS的Passkey来达到全屏幕播放的效果。为了这次测试我们专门转换了一个《SEED-D》的影片，另外还有官方提供的两个测试片段。在转换过程中我们使用的是默认最佳模式，从转换效果窗口可以看出来效果还是不错，使用8：1的声音压缩，影片全长24分08秒，转换以后和音频一共是91.8M，如果降低音频效果的话可以维持整体在70M左右，并没有比GBA版本的多出多少，而解析度却提高到了256×196。大家可以对比一下3段影片的效果，可以看到在《SEED-D》和《千寻》两个动画在转换后的效果比较让人满意，而《FF7》电影的场景也还不错，不过在转换雾化效果的时候还是比较成问题，这个问题一直没有得到很好的解决。不过有一点可以肯定的，全屏幕播放起来是比以前显得大了不少，看起来感觉舒服了很多。

M3的全屏播放已经完成，而且可以在播放前通过A键和START键选择播放影片时使用的屏幕，在一个屏幕播放的时候另一个屏幕会全黑显示，由于触控功能还没有完成，使得另一个屏幕就显得有些消耗多余电力了。另外全屏电影也可以在无Passkey的情况下进行，而且不管是更换电影还是退出都没有问题，退出后还可以再运行NDS游戏。影片在GBA模式下会在显示完版权信息以后黑屏，也就是说不能使用，看来NDS版的影像是专门为了在NDS模式下使用的，两者互不兼容，看来在正式发布这个升级程序以前厂家还有一些事情要做。



▲《千寻》全屏影片播放效果。



▲《FF7电影》全屏影片播放效果。

通过上面的测试，相信大家对G6和M3都有了一个更加详细的了解，尽管G6和M3还有不少地方需要改进，但是可以随时升级的优点使得硬件在软件的支持下完成了更多原本不可能的事情，可以说G6和M3让我们对烧录卡有了更深一步的认识。对于M3的拓展，厂家还进行了其他的研究，如由YIFEI改写的MoonShell for M3，是一个专门播放MP3的软件，由于是专门为M3这样可以任意拷贝文件的烧录卡设计的，因此不能拷贝MP3文件的其他烧录卡就不能使用了，只要把播放软件MoonShell_EN.NDS和MP3文件拷贝到卡中，在引导卡的引导下运行播放软件，直接选择拷贝到卡中的MP3文件就可以播放，而且播放过程中还支持触控屏的操作，尽管软件只是一个雏形，但是播放效果却非常好，这也预示着MP3播放软件即将问世！



▲MP3播放软件MoonShell for M3的使用画面。

掌机软件大集合

文 小超
编 马修

春困秋乏这句老话真是不虚。一到秋天，小超就感到特别累。累的时候最好的休息方式莫过于躺在床上玩掌机了。最近无论是PSP还是NDS，好游戏源源不断，连GBA上都有《超级机器人大战J》这样的大作。东京游戏展上，任天堂革命主机的游戏手柄也揭开神秘面纱，加入了图像捕捉和运动感应的新功能，小超怎么看都像是电视遥控器。看来老任在创意之路上还要继续走下去。好，一起看看半个月来掌机软件业发生什么大事情吧。

VectxDS—在NDS上玩Vectrex

Vectrex是什么？相信即时有二十多年玩龄的朋友也未必知道，且听小超道来。Vectrex是GCE（General Consumer Electronics）公司于1982年发售的便携型游戏机，机器有一个头戴式的眼镜，通过眼镜玩家



▲Vectrex可谓骨灰级游戏机。

可以看到游戏画面。Vectrex同时也是世界上第一台矢量型游戏机，能够显示高质量的画面。Vectrex奇怪的外观再加上好游戏不多，所以很快便在市场上销声匿迹。以今天的眼光看来，Vectrex和任天堂在1996年推出的VB有异曲同工之处（究竟是谁抄袭谁啊，呵呵）。

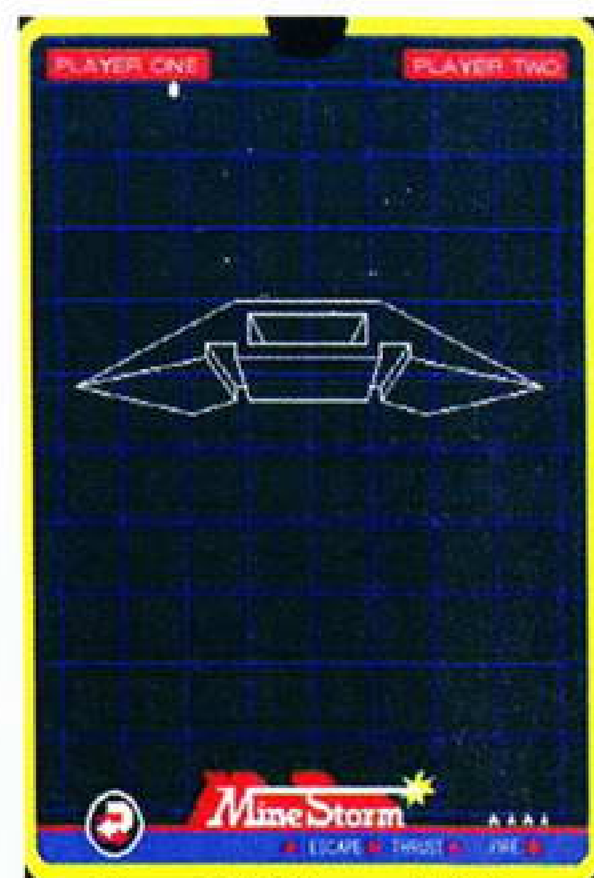
VectxDS是一款在NDS上模拟Vectrex运行的程序，作者名叫Alekmaul，目前发布的最新版本为V0.1，已经能够比较完美的运行大多数Vectrex游戏。软件下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/vectxDS_V01.zip。下面小超简要介绍一下VectxDS的使用方法。

将下载的文件解压缩，会发现程序的构成非常简单，除了几个说明用的TXT文档外，只剩下vectxDS.ds.gba一个文件。作者Alekmaul考虑到现在Vectrex的游戏ROM非常难找，所以将模拟器和能够运行的ROM整合起来，打包成为vectxDS.ds.gba文件，提供给大家下载。免除了大家寻找ROM然后再通过电脑制作的麻烦。我们使用的时候，只要直接将vectxDS.ds.gba拷贝进GBA烧录卡，然后通过PassMe设备就可以在NDS上运行了。



▲VectxDS的游戏选择画面，好多Vectrex游戏哦。

VectxDS充分利用了NDS的双屏幕，在游戏选单画面，下屏显示游戏名称，用户可以通过十字方向键选择不同的游戏，然后按A键进入游戏。游戏运行的时候，也是两个屏幕都显示画面。此时，NDS的十字键相当于Vectrex的摇杆，A、B、X、Y四个键则相当于Vectrex的1、2、3、4四个按键。



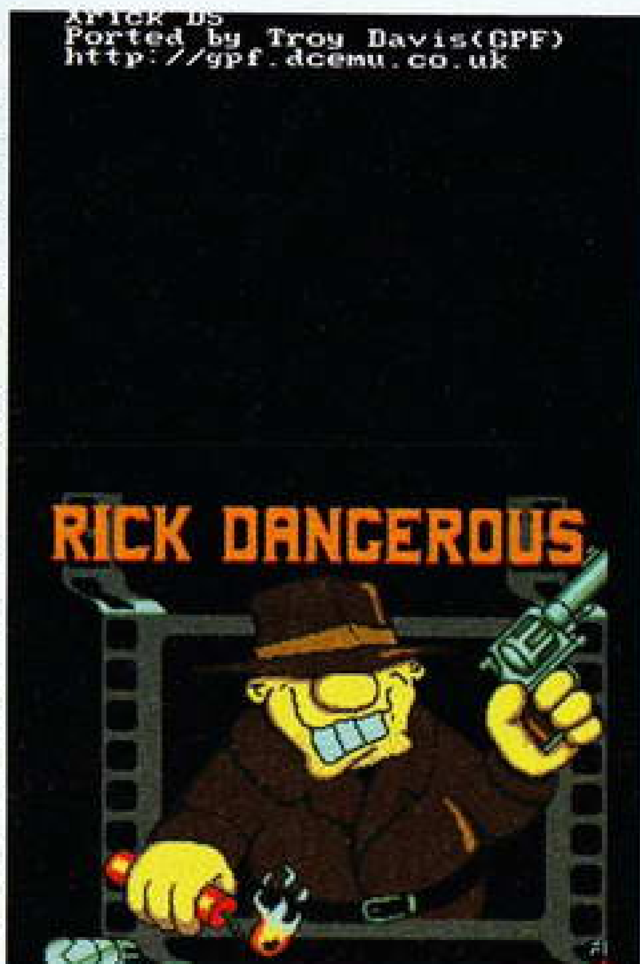
▲VectxDS模拟Vectrex不仅速度慢，而且没有声音。

VectxDS V0.1虽然能运行Vectrex大部分游戏，但运行速度偏慢，还不支持声音，希望在下一个版本中作者能改进。

NDS软件新闻

DSEmu新版推出

DSEmu近期更新频繁，9月15日再次推出新版本V0.4.7。新版增加了对NDS主机X键和Y键的支持，并重新改写了GBA模拟部分的代码。目前DSEmu对NDS主CPU ARM9的模拟程度只有10%，对图形处理器GPU的模拟程度要高些，但也仅仅到60%。看来DSEmu前面的路还很长。最新版下载地址是http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu-0.4.7.zip。



▲最新版的DSEmu仍旧不能运行商业NDS游戏。

Dualis Release 11推出

好久没有消息的电脑上的NDS模拟器Dualis在9月18日推出了Release 11版。新版修正了OBJ、VRAM等多方面的BUG，不过仍旧无法运行商业游戏。下载地址是http://www.cyd.liu.se/users/~micol972/temp/dualis/files/dualis-11.zip。

MarcaDS新版推出

MarcaDS是一款在NDS上模拟运行老式街机游戏的程序。这种街机采用Z80处理器，因此画面很粗糙。目前MarcaDS模拟得最完美的是《吃豆》，能够以全速度正常运行。MarcaDS充分利用了NDS的双屏，将街机的机台也表现出来。大概软件还没有最终完工，作者只是公布了消息并没有放出下载，有兴趣的朋友可以关注软件官方网站，网址是http://jmgrd.club.fr/index.php。



▲MarcaDS能够完美运行的游戏还很少。

在NDS上看Flash——Darlack Swf Player

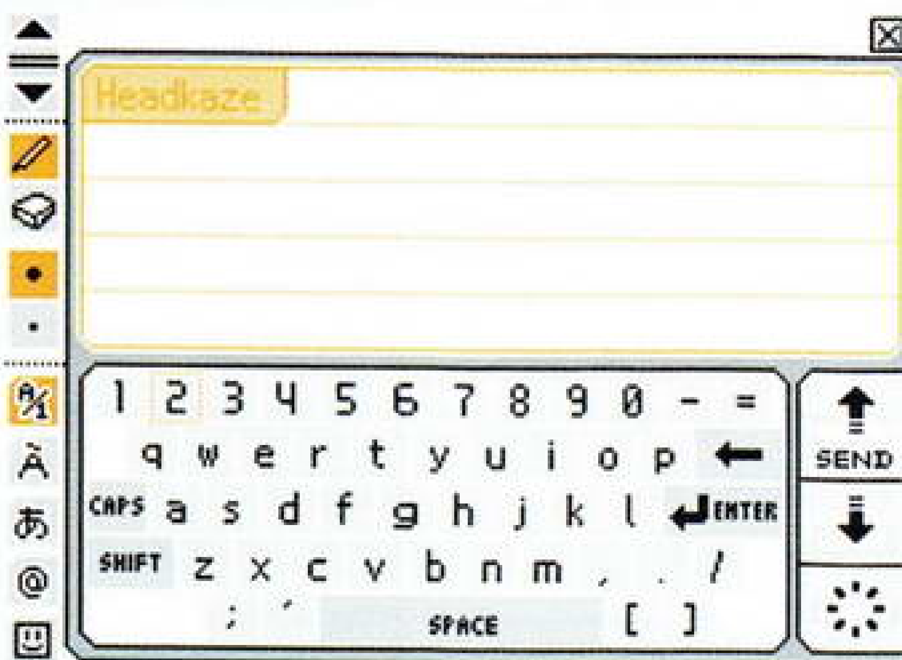
在NDS上看Flash动画？Darlack Swf Player可以帮你实现这个愿望。Darlack Swf Player目前只放出第一个版本，作者没有进行任何说明，只在官方网站给出了软件的下载链接。感兴趣的朋友可以去http://darlack.iespana.es看看。



▲使用Darlack Swf Player，在NDS上看Flash不再是梦。

NDS键盘虚拟软件公布

备受瞩目的NDS键盘虚拟软件DS Keyboards终于公布。DS Keyboards是一套NDS文字输入解决方案，能够在NDS触摸屏上模拟一个完整的键盘，依靠触摸笔来输入字母。如果将DS Keyboards和电子邮件、网页浏览、网络聊天等程序结合，必将大有作为。下载请到官方网站：http://headkaze.webpal.info。

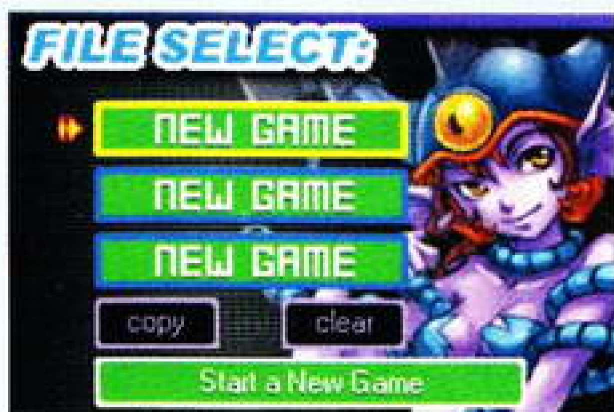


▲DS Keyboards解决了NDS的文字输入问题。

GBA软件新闻

VBA smooth新版放出

VBA smooth这个基于VisualBoyAdvance 1.72改版的GBA模拟器正被越来越多的人关注。在小超自己用的集成显卡的笔记本电脑上，使用VBA smooth竟然能达到60 FPS的速率，真是令人惊讶。看到越来越多的人转投VBA smooth的怀抱，作者也似乎倍受鼓舞，不断推出更加完善的版本。9月15日，VBA smooth V6.3推出，V6.3能够自动选择驱动器和Direct3d，并增加对简体中文语言包的支持，还修正了D3D驱动、16Bit色彩下闪烁以及不能导入电池记忆文件等诸多BUG。事隔四日，也就是在9月19日，VBA smooth 又推出V6.4版。V6.4可以通过改变vba.ini的设定来使用DirectDraw驱动和提高在低配置电脑上的运行效率。喜欢的朋友可以到官方网站下载最新版本，网址是http://vbasmooth.emulation64.com。



▲即使在低配置电脑上，VBA smooth也有良好的表现。

Goomba新版放出

GBA上的GB模拟器Goomba于9月17日推出V2.3新版。新版修正了声音模拟、RTC模拟以及联机方面的问题，并改进了CPU内核。软件下载地址：http://hem.passagen.se/flubba/download/Goomba23.zip。

RBasic 3.0即将完成

现在各大高校都已经开学了，RedBoy的作者BPNS也有了充足的时间进行程序开发。最近BPNS在其主页(http://www.windowscn.net/blog.asp?name=redboy)放出RBasic 3.0即将完成的消息。RBasic是RedBoy中重要的组成模块，通过它玩家可以在GBA上运行Basic程序。即将完成的RBasic 3.0能够在PC端就完成程序的伪编译，从而大大提高在GBA上的运行效率。另外，RBasic 3.0还将支持过程函数以及函数的递归调用，用户可以自己编写含有过程的函数。目前，BPNS已经完成RBasic 3.0的编译器，正在设计GBA用的虚拟机，正式版程序相信很快就能与大家见面。



▲RBasic 3.0即将出炉。

其他掌机软件新闻

在iPod上玩GB游戏

iPod是苹果公司开发MP3播放器，它在国内不怎么火，在国外的普及率却很高。最近有Apple粉丝开发了可以在iPod上运行GB游戏的模拟器iBoy。9月18日iBoy发布最新版本V0.02，不过目前只能模拟黑白GB游戏的运行。其实iPod能模拟GB并不是什么稀罕事，毕竟MP3的处理器都有着上百MHz的运行速率，模拟GB应该是小菜一碟。关心的朋友可以去iBoy的官方网站瞧瞧，网址是http://sourceforge.net/projects/iboy。


▲用iPod玩GB游戏总感觉怪怪的。

现在PSP的新游戏不断，游戏ISO下载已经基本能和游戏发售日同步。只是PSP的游戏容量普遍很大，大部分ISO只能以BT下载方式获得，让人颇感不便。趁着无线路由器大降价的当儿，小超也赶紧去采购了一套并在宿舍组成了无线局域网。现在无线路由器已经放下高贵的身价，走向平民阶层，像小超买的TPLink无线套装产品，无线路由器加无线网卡只要299元，当然还有DLink等诸多牌子可选。只可惜目前PSP和NDS上的无线应用程序太少，软件作者们要加油啊。最后依旧感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持。

文 Binbin30 编 铭风



PSP热点新闻追踪

进入9月份，PSP的足球大作《胜利十一人9》终于发售了。而且电玩界的新硬件也是接踵而至的发布。或许你手上正拿着FC二十周年纪念版GBM，惊叹它LCD那出色的显示效果。也许你在用白色版本的PSP玩着最热烈的赛车游戏《火爆狂飙》，正在享受着刺激、激动的游戏画面。那么现在请大家都先放下手上的游戏机，跟笔者来了解目前PSP又有什么重大热点吧。

一、PSP破解情况

进入9月份，PSP的破解进度神速。FAST LOADER开发者开发的UMD光盘模拟引导程序发布了。相信大家还记得原来WAB小组发布的开发WABV3版本LOADER的ISO直接引导程序，而且直至今日都没有看到什么开发进度的消息，所以在UMD Emulator软件面前WAB的V3引导程序可以无视了。这款最新版的名为UMD Emulator的软件最强大的功能就是能够通过对记忆棒内ISO数据的模拟然后让PSP系统识别成为UMD光盘模式。并且可以不仅仅是对游戏ISO有效，对UMD电影、UMD音乐都可以模拟，只需要在菜单里选择好对应的模拟模式就好了。目前UMD Emulator的最新版本是0.8C版本。



▲UMD Emulator V0.8C文件组成。

笔者发现很多的PSP玩家并不是分了解PSP引导程序的使用方法，那么笔者就详细介绍如何使用这款UMD Emulator0.8C引导程序。首先下载这款软件，然后解压缩软件出来就可以使用了。解压缩完成之后，在UMD Emulator V0.8C目录内可以发现PSP、UMD Emulator、2个目录。

把PSP和UMDEmulator这2个目录复制到PSP记忆棒的根目录下，这样软件的安装就完成了。笔者需要在这里额外说明，其实在UMDEmulator的目录中还存在有一个ISO的目录，大家在安装软件的时候就可以把游戏的ISO镜像文件复制到ISO这个目录内。

UMD EmulatorV0.8C软件的安装比较简单，但是在PSP端这边的操作就相对复杂多

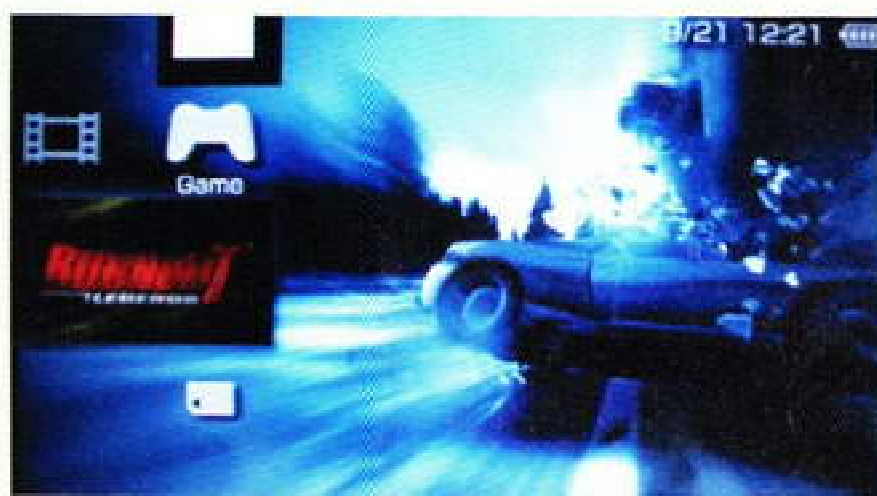


▲UMD Emulator的菜单界面。

了。笔者将逐一介绍在PSP端使用的各项功能。选择运行UMD Emulator程序之后，就能够看到如下面的菜单界面。

从图片中可以了解到，这款UMD Emulator的软件功能相当强大。能够支持PSP的CPU频率调节，提供222、266和333MHZ这三种不同CPU频率的调节功能。可以选择ISO数据的类型格式(Disc type ISO)，有GAME、VIDEO、AUDIO3种ISO类型选择。并且模拟的UMD光盘类型(Disc type UMD)也可以选择GAME、VIDEO、AUDIO3种类型。提供UMD影碟区域格式的切换功能。还可以提供PSP系统的模拟功能，不过对于PSP系统的模拟功能的使用还不是非常清楚。还可以取消ISO游戏镜像内包含的升级程序包的显示功能，也就是不会再发生因为误按了升级文件，造成的PSP系统被升级的事情。UMD Emulator的菜单界面中，使用方向键就可以选择各种参数，上下键是选择功能选项，左右键是选择功能项的菜单项。在这个菜单模式下，如果你的USB线正好连接PSP与电脑，那么就会启动USB连接方式，可以方便地在这个状态更换ISO游戏镜像文件。绿色文字部分的就是目前ISO游戏镜像的文件名。选择好游戏镜像后按PSP的×键就能够把ISO游戏镜像模拟成为UMD光盘。

UMD Emulator的引导程序必须使用一张正版UMD盘作为引导盘。这张光盘的类型不限，可以使用游戏盘、音乐盘、电影盘来引导。据说不会发布不需要UMD引导的UMD Emulator软件，所以最好购买一张自己最喜爱的游戏或者电影、音乐作为引导盘使用。选择好ISO游戏镜像并模拟成UMD光盘以后，软件就会自动退回到PSP系统软件，可能第一次使用此软件的朋友肯定会认为是否软件有问题呢？但其实不是的，这就是UMD Emulator软件的模拟方式。这时候请把PSP菜单的光标移动到UMD光盘位置，这个时候你就能够发现ISO游戏镜像文件已经被模拟成为一张UMD的游戏光盘，并且也具备真实UMD光盘的介绍片头运行模式。



▲《火爆狂飙》ISO游戏镜像已经被模拟成为UMD游戏光盘。

模拟完成UMD光盘之后，就可以进入游戏运行了。在游戏中可以存档、启动睡眠模式。跟真正的UMD光盘运行的情况一致，如果不告诉你，也根本不知道是在用ISO游戏镜像在玩PSP的游戏。不过由于是模拟的方式，所以在使用的时候要需要注意几个问题。采用UMD Emulator程序进入游戏后，退出到PSP系统菜单状态的时候。千万不要使用待机模式，不然就会发生PSP死机的现象。如果你的记忆棒容量够大，那么也可以在ISO目录内复制多个ISO游戏镜像文件，在UMD Emulator菜单选择需要运行的哪个ISO游戏镜像就可以了。

二、PSP模拟器情况

1 GBA模拟器VBAPSP0.4版本发布



目前的模拟器发展进入缓慢阶段，各个模拟器开发人员都在想尽办法提升模拟器的执行效率。这段时间PSP上面的模拟器新闻比较少，目前有GBA的模拟器发布了0.4版本，大家可以下载回去测试看看。不过根据笔者的测试发现，目前0.4版本的GBA模拟器在运行效率上面还是比较慢，实际使用意义不大。

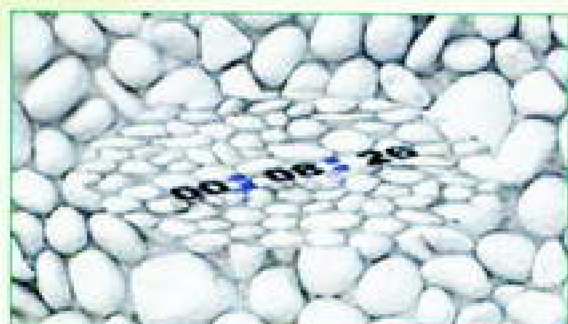
2 MD模拟器DGEN v0.95版本发布



MD的模拟器更新目前只有DGEN比较积极，目前的最新版本是9月13日发布的0.95版本。修改了不少的东西，笔者测试，速度有了一定的提升，但是不是很明显。有些MD游戏的支持也不是很完美，不能模拟运行的MD游戏也存在。希望开发者继续努力。

三、自制软件方面

1 PSP的时钟自制软件



PSP本身就具备了时钟显示功能，所以在PSP上面发布Clocks for PSP这样的时钟软件笔者觉得不可思议。不过这个时钟程序可以提供多种显示方式，用来体现PSP与众不同的个性方面还是不错的选择。

2 PSP远程家用控制程序



这款软件是SkipJam发布的正式软件产品，已经不属于自制软件方面了。它通过使用iMedia软件 可以使用WIFI无线方式提供对家电系统的控制如：电视机、DVD播放器、掌上电脑等等。并且能够浏览家用设备中的音乐、视频文件。这个软件的发布更一步加强了PSP的应用领域范围。不过要使用这款软件你的PSP系统必须要升级到2.0版本，不然是不能够使用的……

3 记事本软件Notepad



PSP上面的记事本软件Notepad已经更新到了1.3版本。这个版本增加了许多功能：1.增加PSP媒体中心软件，支持播放MP3.OGG、AAC音乐格式。2.增加文件和目录改名的功能。3.增加删除文件、目录功能。4.可以提供对图片文件的缩放到合适PSP显示大小的功能。5.可以对图片进行90、180度的旋转设置。6.增加电子书功能。

这款记事本的软件输入只支持英文输入，输入文字可以在软件的虚拟键盘中选择输入所需要英文字母。不支持中文输入是这款软件的最大遗憾，不过软件由国外高手开发，不支持中文输入法也是在情理之中。笔者希望国内的软件开发高手可以对这个软件进行二次开发，只要增加中文输入方式就可以了。

4 《马里奥医生》发布

任天堂的人气角色马里奥能够在PSP平台上登陆，也只能依靠模拟器和自制游戏的方式了。这款《马里奥医生》的自制游戏软件是使用LUA脚本语言方式编程制作出来，所以想运行这款《马里奥医生》的游戏，必须请先安装LUA脚本编程语言的解释程序。这款软件的制作效果已经非常不错了，至少能够提供80%于原来FC版本《马里奥医生》的效果，推荐喜欢《马里奥医生》这款游戏的女性玩家下载。



▲马里奥医生Dr. Mario v0.3。

好了这期的PSP热点追踪就到这里了，笔者刚购买的FC20周年纪念版GBM还没有摸热呢，马上去GBM上面重温《最终幻想战略版》的精髓。祝愿所有的玩家都能够玩到自己想玩的掌机游戏。



掌上动漫游

栏目主持 胧月

相信大部分人对这个名字有印象就是在今年炙手可热的《Gundam Seed Destiny》开始。真·飞鸟毫无疑问是个很有争议的角色，因此对于其声优的选择必定是件很慎重的事。监督福田己津央之所以选择铃村健一出演这个"演绎起来比基拉难度更大"的角色，也正是相信铃村的演技。铃村健一(Suzumura Kenichi)18岁的时候作为特招生进入日本声优演技研究所学习，出演的第一个角色是《MACROSS 7》的MORI。2002与诹访部顺一联袂出演的《X战记》受到广泛关注，并发行了第一张个人单曲CD《约束～神威～》，之后连续出演了《十二国记》的乐俊、《棋魂》的伊角慎一郎、《MACROSS ZERO》的工藤信、《推理之绊》的鸣海步等重要角色，从此开始走上了事业的高峰。

声优动画专题——铃村健一

文 橘子香水



【姓名】 铃村健一 (SuzumuraKenichi)
【生日】1974年9月12日
【籍贯】大阪府
【血型】A型
【星座】处女座
【兴趣】料理
【喜欢的食物】咖喱
【喜欢的动物】狗
【隶属】ARTS VISION

【主要作品】
《推理之绊》鸣海步
《十二国记》乐俊
《X战记》 司狼神威
《超GALS!寿兰》 麻生裕也
《棋魂》伊角慎一郎
《真月谭月姬》远野志贵
《时空转超生》三浦恭资
《快感指令》桐生敦郎
《拜托了双子星》岛崎康生
《Gundam Seed Destiny》 真·飞鸟
《蜜桃女孩》冈安理
《学园爱丽丝》玲央
《不公平抽签》六原麦男
《极道鲜师》泽田慎
《伊索寓言》托乔
《随风飘的月影兰》杜氏
《GAD GUARD》真田叶直
《魁！克洛马蒂高中》田中牧男
《超重神》红荣二

铃村健一出道十多年，出演作品无数，其中不乏佳作。普及率比较高的《棋魂》、《X战记》、《十二国记》等在这里就不再提起，只搜出一些小制作但很值得一看的片子供大家观赏。

《极道鲜师》 出演角色：泽田慎

这部作品的电视剧前些日子刚好大热过，这里提出来讲可以有点可比性。相对那个专门为女性制作的电视剧而言，这部人设朴实的动画着实比较适合男生观看。

有名的黑帮江户组老大的女儿山口久美子从小的愿望就是当一名老师。当她走上讲台的时候却发现她所带的班级根本是一群盲目崇拜黑帮的不良少年。班里的领头人物泽田慎最先发现山口久美子的深藏不露，决心要追查她的背景却对干练的山口暗生情愫；而在一次又一次的短兵相接中山口终于用自己的人格魅力征服班里的一帮疑难学生，而她的身份却要将要被揭开不得不离开学校……

从《GTO》开始这种题材的片子便不再稀奇了，不过这就像007一样虽然知道剧情发展换汤不换药每次都能看得乐此不疲。这位"麻辣教师"比鬼冢英吉更棋高一着——身处黑帮世家的她随时要接替父亲的位置，从小训练的身手和反应能力也决然在鬼冢之上。而这类片



子必定还要有个长相帅气、头脑聪明、家庭背景复杂的班级领袖，而在《极道鲜师》里面就是铃村出演的泽田慎，泽田还不幸喜欢上敌作敌为的山口久美子，指着救美来迟的久美子男友(算吗？怎么看都是久美子个人单恋啊……)责问他为什么现在才来，又帅又酷的模样足以让任何少女花痴晕倒。果然是配角王道时代啊……

《GAD GUARD》真田叶直

真的很少人看过，却不得不提起的一部动画。这部动画在04年就是《杂烩武士》在05年就是《蜂蜜和四叶草》，没有铺天盖地的宣传和大牌，但只要看过就禁不住为之深深吸引。

在数百年以后资源已经枯竭的地球，人们只能住在蓝色城区，而主人公真田叶直住在城区里一个一到晚上就停止供给电源的夜之镇。有一天，做邮递员的叶直接触了一件昂贵的货物，这个被称之为"GAD"的神秘物质在叶直的触动后自我分裂，吞噬了周遭的金属物，变成了一个巨大的人形机器"闪电"。在这之后，拥有类似铁刚人的人越来越多，他们聚集在真田的周围。其中一个一直视真田为眼中钉的就是"零"的主人刃。虽然都在使用铁刚人，但



是这些拥有者们的想法却大相径庭，大家有着不同的烦恼和追求。在铁刚人一一出现却又消失的时刻，他们的命运将如何？

没有宣传也好，没有像《钢炼》或者《SEED》那样被万众瞩目也好，这部仍然是可圈可点的机体动画。无论是想要表达出的思想还是驾驶铁刚人的方式都拍出了其它机体动画所不能比拟的成分。再加上鬼才编剧会川升（《钢炼》动画版的脚本）的倾力加盟，背景设定上的特殊性和人物性格的多面性，鲜活的显现出了一个能源缺失、动荡、追求力量而却被力量所制的混乱世界。真田叶直拥有一切类似动画的主角的优缺点，铃村的声音也很适合出演这样内心坚强的正太角色。而诹访部顺一出演的角色刃是虽然乍看上去不过也是个在现时动画里普遍出现的面瘫＋帅哥＋反派的程式配角，却也表现出了不一样的真实心理。

《蜜桃女孩》冈安理

改编自上田美和的超高人气漫画，也曾被台湾拍成难以言喻的蹩脚偶像剧。无奈这部片子不知道是哪里出了问题，就算是在淡季也鲜有人问津……

拥有黑皮肤红头发而看起来很风骚的小桃其实是个内心单纯的女生，又因为正在暗恋着东寺而被嫉妒心强的好友沙绘暗算。东寺也不幸相信了纱绘的谗言让小桃心灰意冷。这时同年级的花花公子冈安却是看穿了纱绘的阴谋一直默默支持小桃，终于被冈安感动的小桃刚刚下定决心和冈安在一起却又发现原来当初东寺是因为受了纱绘的胁迫才跟她分手，于是觉得再和冈安交往心之有愧。在两难的境地中，改过自新的纱绘帮助小桃认清了自己的感情……

基本上也是少女漫画常用的套路，三角恋中被爱的那一方来来回回的摇摆，想要不伤害任何人却伤害了包括自己的所有人。原作中上田老师细腻的心理描写是该作品一直广受关注的主要原因，动画改编之后并没有在这点上得以突破，而一直在少女漫画的圈圈里没有跳出来，难怪这部作品被冷落了。不过就传统型少女漫画看来，这部作品仍然是成功的，毕竟已经很久没有一部该类型的漫画被搬上屏幕了，说明它在某方面的处理仍然是很成功的。特别是细致的画面和快节奏的剧情也为它赢回了不少值票价。如果看腻了打打杀杀逗笑恶搞萝莉恐怖，看看这样清新的作品也不失为一种享受。



《推理之绊》鸣海步

一部特殊的推理题材动画。之所以说它特殊，是因为它和市面上流行的推理题材的作品着实有些差别。无论是《名侦探柯南》还是《金田一少年事件簿》，都是比较传统的侦探漫画，发生案件然后解决，并没有牵扯到其它太多的东西。而《推理之绊》则不一样，它其中的推理并不仅限于各式各样的案件。

月臣学院的学生鸣海步是一个聪明但行事低调的少年，由于被怀疑是学校一起突发命案的凶手而展露出他出众的推理才华。但他却一直生活在太过出色的哥哥的阴影下，两年前他哥哥留下意味不明的词句失踪后，就与当刑警



的嫂子鸣海园相依为命。但哥哥留下的“追寻不为人知的真实”和“诅咒之子”究竟代表了什么？神秘的杀人事件开始接连在鸣海步身边发生，自称“诅咒之子”的人也一个一个出现，而这些案件的疑点都若有若无地指向“诅咒之子”和其背后的神秘真相。除了要侦破这些案件从而发现哥哥行踪的蛛丝马迹外，阿步还要承受“诅咒之子”们接连的考验。与“诅咒之子”的斗智斗勇是这个片子最吸引人之处！最终赢得“诅咒之子”信任的阿步究竟能否解救命运悲惨的他们？

这部当年放送的时候也算掀起了一个小热潮，但是年代稍微有点久远难免被遗忘。刚刚说过，这部片子的看点在于阿步和“诅咒之子”之间的精彩对战。而在这其中，最出彩的一部分莫过于和心思缜密的小姑娘理绪的对峙。无论是最初的心理战还是后来的生死比拼，都扣人心弦。理绪的心理战打的精彩漂亮滴水不漏让人拍案叫绝，但结绮的勇敢也让我更新了对日式漫画女主角的认识。“诅咒之子”的设定虽然有点莫名其妙倒也奇特，一个个性格鲜明的“诅咒之子”拼命给人灌输“只有脸蛋和智商才是世界的王道啊”的思想（我乱说的－ －）。虽然越到后来越不像人类能做出的事情，但这部人设精美，剧情缜密的片子实在是很值得一看的。

《Saint Beast 圣兽降临篇》出演风牙之MAYA

这部片子真的是完全的女性向了，目前为止只有出过6集的OVA和数不尽的CD DRAMA、歌集、见面会DVD甚至角色系统音碟，其骗钱度毫不输给另外两大烧钱系列《在遥远的时空中》和《安琪利可》。

这个故事发生在远古的时候。被称为“天界六圣兽”的天使是统治所有动物的王，而其中的两圣兽因触犯天规成为了堕天使。多年之后两位堕天使重新苏醒，发誓要向天神复仇。在地上的守护天使接二连三的失踪后，天神们也感觉到了地上的邪气，于是女神召集统治所有动物的王者“四圣兽”去调查守护天使的失踪和邪恶力量的真正身份。圣兽们降临到下界邂逅了以前的好友，人类和神的混血儿KIRA和MAYA兄弟两，并一同住在一栋房子里开始了他们寻找堕天使的旅程。



这部以美形人设、名声优共同撑起的动画与同类型的作品一样，拥有大批的帅哥和美声，可剧情却成为最薄弱的一环。这部作品也可以算是原作有栖川的代表作，事实上有栖川近些年一直也只有在写一些耽美类CD DRAMA脚本，也是同样以BT的剧情（寒）和声优为卖点的。如果是想冲着剧情去的话这部动画就完全可以PASS了，虽然是OVA但是制作的质量却比不上一般的TV放送版本，ED更加可以看出其粗制滥造，但是由于大批人气声优的加盟和耽美向的剧情发展《四圣兽》居然也可以一直高温不退并将迎来五周年，而新的OVA《几千日夜篇》也将于明年发售，关注四圣兽的FANS可以期待了。

《真月谭月姬》出演角色：远野志贵

以吸血鬼为题材的动画作品一直很热门，《月姬》算是其中的经典之一吧。根据日本有名的同人集团TYPE-MOON推出的18禁游戏改编而成的《真月谭月姬》，用新颖的“生命线”和“真祖”的设定让一个古老的题材焕发出了新的生命力。

主人公远野志贵在一次事故里奇迹生还并自此得到了一双死神之眼，可以看见万物的生命线，而只要用刀子将这条线割断就可以毁掉任何物体。某天上学的路上在街心公园看到一个奇怪的女人，远野突然冲动地拿刀子杀死了她，不想这个女人居然再次出现在了他的面前并要求他为杀死自己而负责。自小离家的远野再次回到只剩下妹妹的家里时，隐隐约约地发现了一些不寻常的事情，而这些事情也似乎和最近越演越烈的吸血鬼杀人事件有关联。神秘出现的新同学雪儿一直暗示自己和远野很熟，而且貌似也经常会在杀人现场出现。一切一切的谜团正在一层一层被揭开。

无可否认原作《月姬》的精妙绝伦，尽管是个18禁游戏。这样的《月姬》直接致使动画



版的《真月潭月姬》被扣上了“改编失败”的恶名，但其实如果撇去原作直接来看这部动画，还是十分不错的——无论人设、脚本还是音乐。另外一个很重要的因素就是动画无法展现游戏中五条线索的错综复杂，最终只拿了其中一条主线来详尽发展，已经是极佳的表现了。就追杀罗亚这一条线来说，沉睡千年的真祖Arcueid和罗亚多年前的相爱演变成生生世世的轮回、追杀，甚至Arcueid的苏醒就是为了杀死罗亚然后再次陷入沉睡，已经是个千年孽缘的经典故事。男主角远野的身世也是蹉跎坎坷，自小被灭族母亲的血滴入瞳孔；因为同名的原因被远野家领养，但却因为远野家真正的儿子四季发生异变被刺了一刀，幸好有妹妹秋叶分了一半的灵魂才得以存活。在远野被偷天换日当作亲儿抚养的时候四季却被囚禁，更加



被罗亚附身。站在矛盾中心的远野、背 命运的Arcueid、以及雪儿漫长的复仇之路，甚至最后远野和Arcueid产生出的情愫……这些因素彼此交错，并衍生出新的发展，使整个故事透露着一股吸血鬼题材共有的诡异和黑色歌特，让人深陷其中。仔细观察就会发现这点和场景的处理是分不开的，并不是说画的有多细腻，而是画面带来的独特气氛，总是可以让人轻易被摄住。最后要提一下的是主题曲《The Sacred Moon》，以一个纯音乐的曲子来讲，这首曲子可以把本作的悲伤、羁绊表达的如此充分真是让人感心。配乐也是绝不输给OP的可圈可点，在这一点上，原作《月姬》就无法和动画相较了。

《快感指令》出演角色：桐生敦郎

看过漫画的人也许会没什么兴趣去看这部动画，因为那实在不是什么值得推荐的漫画，并且也横着一道18禁的门槛。但是动画却大胆地跳出了原作的框子，几乎没有讲述漫画中的内容，基本上只是借用其中的人物去演绎了另外一场乐队发展史。

刚刚因为理念不合而从乐队退出的藤堂、圣太、敦郎等相中了在酒吧弹唱的男歌手大河内 咲也，千方百计想邀请他做乐队的主唱却

屡遭拒绝。最终被这帮人的坚持所感动的大河内答应加入，但是这支叫Lucifer的乐队只是个默默无闻的地下乐队，终于辛苦地在全国LiveHouse巡演之后被唱片公司相中，成功出道之后大红大紫。之后就是一个平常的爱情故事，大河内与普通的高中女生爱音宿命相遇，之后两人一见钟情，之后一路酷得无法无天的大河内就开始变成一个深情款款的白马王子，



之后两人历经艰难险阻终于幸福美满地在一起(-_,-)。

45集的动画对于一个不怎么复杂的故事来说实在是太长了点，事实上20集左右就够了。而且这部动画的爱情线实在是很失败，尤其是女主角爱音出现后，这个故事就向着典型少女漫画的套路越滑越远，远及不上铃村的角色敦郎与姐姐的恋情来得抓人。不过这部动画有着不错的人设，名声优捧场，喜欢帅哥的或者恋声的还是值得去看一下。另外就是按照动画挑选出来的乐队Lucifer之后真的开始大红大紫，成为万千少女心中的魔法乐队，不过想起来还是很寒，只能说日本人真是好好会赚钱啊……

《圆盘皇女》出演角色：时野和人

圆盘是我看过的最可爱的后宫动画，当然可能把它划归到后宫动画着实委屈了点，但是这部片子有个人见人爱的低智商男主角还有N个围绕着男主角转的美女，不定义到后宫动画还真是有点说不过去。

生长在瓦尔哈拉行星的美丽公主瓦尔基里，为逃避所谓的政治婚姻出逃星球。当她即将在地球降落时，飞船因为失控而倒插在时野家开的澡堂“时乃汤”。为了挽救时野的生命，瓦尔基里将自己灵魂的一半分给了和人，自己却因为超能力的减弱，变成了非常可爱的小女孩，在意识模糊之时，和人看到了还没变小的瓦尔



基里，心仪不已。因为时野拥有瓦尔古雷一般的灵魂，所以在瓦尔古雷要变成大人的时候就必须心意相通地吻对方……不久另一个脾气暴躁的公主海多拉因为瓦尔基里的逃婚而被要求顶替结婚，她也从行星逃到了地球。同样，降落地球时撞烂了时野青梅竹马长大的秋菜的七弧神社。时野热闹的皇女生活就此开始，瓦尔哈拉八个皇女依次到访，情敌大战也硝烟滚滚……

按说看后宫动画就必须忍受四处飘荡的内衣、蕾丝、男生随时喷发的鼻血和发育过好的女生，这方面《圆盘皇女》还好。先前说过这部片子是我看过最可爱的后宫动画，确是因为男主角时野和人的关系，这个凡事木木的小男生却坚持着不一般的信念。他和市面上泛滥的后宫男主角最大的区别就在于不会看女人看到花痴，一直很安静，安静的让看片的女性母爱满溢。而铃村的声音确是比较适合演出这样的正太角色，而且相隔时间较久的三部可以明显看出他演技的精进。这个“皇女杀手”的生活还在继续，《圆盘皇女》第三部的OVA《星灵节的花嫁》目前正在以一个月一集的速度（汗）发售中，估计要给时野的皇女驸马生涯划上个圆满的句号。

以上便是从铃村健一出演的作品里搜出的佳作。可以去看一下不一样的飞鸟，或者单纯借此为名看下这些不错的片子。讲了这许多最后也只好废柴地说“一定要去看啊一定一定要去看啊”，大家能够对此感兴趣地去看上几部便是我的荣幸了。



Square·Enix公布大量《FFVII AC》周边 提供 胧月


▲真皮笔袋


▲两张精美海报


▲真皮卡片盒


▲皮革和金属支撑的项圈



▲台式日历，包含表纸在内共有7张精美的CG硬卡


▲银戒，有不同的尺寸提供


▲神罗公司社员证外壳



▲神罗社章


▲神罗公司名片夹

怎么样，这些精美的艺术周边是不是挺馋人？不过价格可都不菲，连最便宜的海报也要1000日元，而那枚戒指更是卖到了14000日元的高价。这也难怪，首周接近50万的总销量虽然不算非常火爆，可《FF》的受欢迎程度仍旧得到了印证。


▶精美的打火机

手机版的街霸

提供 海文

《街头霸王 II》这款格斗游戏的经典程度相信所有格斗游戏的玩家都不会有任何的否定意见。个性鲜明、涵盖世界多种主流格斗技的 8 位格斗家，玩家一路过关斩将后出现的四大天王，攻防一体的按键设置……无一不是以后格斗游戏借鉴的重要元素。

以《街霸 II》作为主标题的游戏到底出过多少款？恐怕没有几个人能够说清……比如说这一款在日本手机上出现的《街霸 II》，不说的话，可能国内的玩家就不知道了吧。游戏基本按照街机版而来，永远的主人公龙，以及他永远的好对手肯、女性格斗家的代表春丽……原版的 8 名格斗家都可以选用，并且和街机版相同，在玩家所选的人物打败其他 7 名格斗家后，著名的 4 大天王也会出现。游戏的画面质量相当高，几乎可以和街机版原作媲美。大家可以看看下面几幅图，怎么样，强吧？

不过手机毕竟不能和家用机或掌机相比。这款手机版的《街霸 II》还是有不少缩水的地方。比如说游戏时的背景并不会随着对手的不同而更换，要想更换背景的话还是要和语音那样下载才行。不过背景的描绘还是非常细致的。人物的语音需要在游戏开始前下载，当然要是觉得麻烦的话也可以选择不下载，不过这样的话似乎临场感就减少了许多。

手机键盘那点方寸之地怎么再现原作优秀的操作手感呢？这个恐怕就是所有手机游戏的硬伤，不是软件开发商能够解决的问题了。在这款手机版的《街霸 II》中采用了一键必杀的解决办法。玩家只要按下一个键就可以发出必杀技。不过尽管如此，要用手机键盘随心所欲地控制人物的行动还是非常困难的。

这里不得不说的是在一键必杀的操作模式下，有一位格斗家的实力得到了极大的强化，大家猜猜他是谁？呵呵，可能不少朋友都以经猜到了，那就是“俄罗斯的红色旋风”——桑吉尔夫。原作中他的螺旋打桩威力巨大，不过繁琐且极易失误的发招指令大大限制了这一招的使用，不过到了手机版上之后，只要想办法靠近对手后按下一个键就可以发出这一招了。

游戏并不支持对战，这算是最让人感到可惜的一点了。



新型 NDS 触控笔上市

提供 海文

以前在万花筒中给大家介绍过一种名为“Touchpen Impact DS”的 NDS 触控笔笔套。虽然这种笔套能够大大提高玩家使用触控笔时的舒适感，但携带不便也是这款产品的一个缺陷。今天要向大家介绍的这款名为“Stretch Touchpen DS”的改进型触控笔则可以说在便携性和使用手感取得了一个平衡。



本品是一种可以向收音机天线那样进行伸缩的触控笔，笔身是金属制造，可以进行一段式的伸缩，伸长时的最大长度能达到 105mm。笔尖部分的材质则与 NDS 标配的触控笔相同。

该产品采取两只一组的包装销售，定价 700 日元。感兴趣的玩家不妨问一问附近的店家是否有售。

《为你而生》周边一箩筐

提供 铭风

当初《为你而死》发售之际，SEGA 曾推出过许多周边物品，而这次的续作《为你而生》即将登场，其相关周边的数量也不遑多让，下面就让我们来介绍一些吧。

T恤

T恤是现在最为常见的周边了，以游戏中的物品为主题，即独特又富有收藏性。由于《为你而生》以少男少女的恋爱故事为主题，所以一下子推出了男女两个版本的T恤。男生版的T恤正面是包括主角在内的12位追求者，背后写的是“生命始于战斗”，象征着男主角的追求过程吧。而女生版则以玫瑰为主题，穿上后能体现出女孩们的纤细美啊。



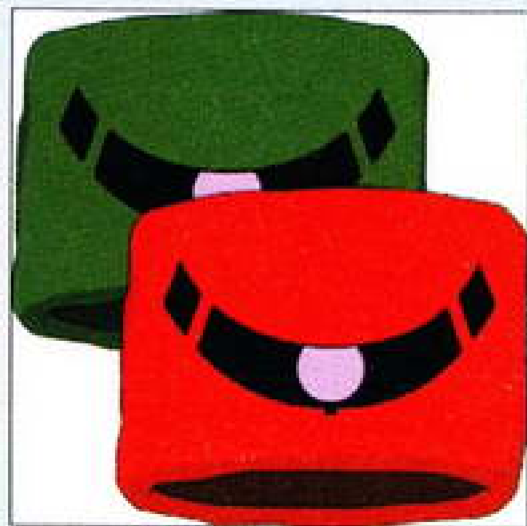


马克杯

这个杯子外边的图案会根据装载饮料的温度而进行改变，而图案的主题就是“爱与勇气的告白”。倒入热饮料前是男女擦肩而过的情景，象征着大家在这个时候都要鼓起勇气。而加热后就是恋爱成功的场面了，十分有意思哦。

有趣的吉翁军主题护腕概念图

提供 海文

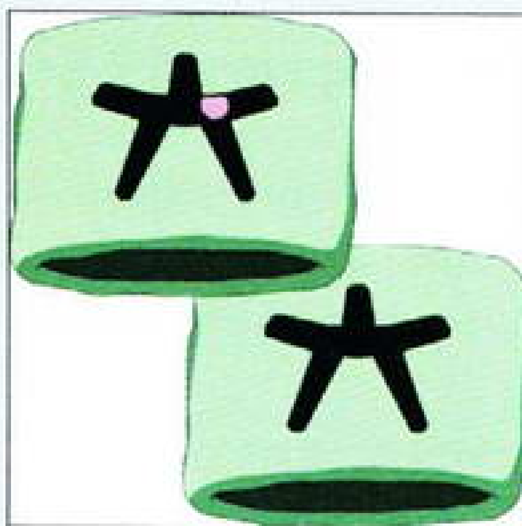

▲吉翁军MS的最大特征便是机体头部被称为“独眼”的侦测系统了，这一款护腕体现了这一特点。


▲吉翁军的军徽配上装饰用的花纹使得这一款护腕散发出独特的古典美。



▲这个……应该是不用多做说明了，地球人都知道……


▲一脸坏笑的扎古莱罗。


◀ 原作中具有前后对称形状的双面魔蟹，以它为主题的护腕也很“忠实原著”。

无所不在的小林克

提供：软饼干

提到暴雪公司（BLIZZARD）的大名，我想即使是从来不玩电脑游戏的TV游戏玩家也应该有所耳闻吧。这家位于美国加州神一般的公司，一直以来都秉承着“暴雪出品必属精品”的原则。可以说自1995年以来，暴雪公司出品的每一款游戏都是可以媲美像《FF7》那样的划时代的作品。每一款作品都会确立下很多为后世同类游戏所遵守的规则，好游戏已经不足以来形容暴雪公司所出品的游戏的品质。

作为暴雪公司的最新作品的《魔兽世界》是一款网络游戏，一经推出就立即风靡整个欧美世界，随后又扩展到韩国。在今年五月份这款神作终于在中国登陆了，使我等FANS终于可以再次体会到暴雪神作的魅力。





当然今天不是要向大家介绍这个游戏，有兴趣的玩家还是自己亲自去体验体验吧！《魔兽世界》里那两片大陆的宏伟与壮阔、神秘与美丽、深邃与悠远绝不是一两句话可以说得清楚的。我要说的是我在《魔兽世界》里做的一个很有趣的的系列任务。

在游戏中一个叫做安戈洛环形山的地方，你可以找到一个叫林克的小地精。这是一个对于TV游戏玩家多么熟悉的名字啊！是巧合吗？林克会告诉你他失去了记忆，不知道自己要干什么，要求你帮他找回记忆。于是接下来你就要根据他提供给你的线索满世界地寻找与林克有关系的人了，这样一步一步找回林克的记忆。这个系列任务的最后一步就是林克回忆起了一切，原来他是要去打败魔王的勇者。看到这里你还觉得是巧合吗？那么你在看到帮助他打败魔王后，他送给你的奖励后，一定会露出会心的微笑。原来他送给你的竟然是一把剑和一个回旋飞镖。海拉尔王国的小勇者的形象此时是不是正在你的心中浮现呢？



听说过一个传闻说游戏中除了林克的剑和回旋镖之外，还有机会拿到其他的林克装备，要是能够集齐一套穿在身上的话，就可以真的变成《塞尔达传说》里林克的样子。不知道是真是假？不过可以肯定得是在暴雪公司那些天才的游戏设计者中一定有不少《塞尔达传说》游戏的FANS，他们用这样一种独特的方式向《塞尔达传说》以及任天堂表示了自己的敬意。

游戏美图秀

栏目主持 海文

中秋节大家怎么过的？有没有和家里人一起一边吃月饼一边赏月呢？可不要因为忙着玩游戏而把亲人们晾在一边哦。海文今年没有吃到自己最爱吃的云腿月饼，明年一定要吃双份补回来！呵呵。

■“《无双》系列”变“有双”。继《三国无双》之后，《战国无双》也要在PSP上登场了。

戦国無双

三国無双



▲本次《机战J》中的魔神系列机体的表现有没有让你满意呢？魔神皇帝可是海文最欣赏的超级系机器人之一哦。



▲不知道在《逆转裁判 新生的逆转》中真宵的人气有没有被宝月茜抢去呢？



▲"《樱战》系列"也要在PSP上推出复刻版，难道PSP真要成为复刻游戏专用主机么……



▲来自"《恶魔战士》系列"中的莉莉斯。

■同样是来自"《恶魔战士》系列"中的中国僵尸泪泪。原来僵尸也能这么可爱。



气——九字法和十字法

在前几辑，我们都着重从物质角度介绍忍者们的修行，本次带给大家的是“忍者五道”剩下的最后一道，也是五道之中惟一讲究精神修行的“气道”。

强健的体魄必须有坚定的意志支撑。面对艰苦的修行之道，忍者们会在精神上给予自己排除万难的自信和信仰。这时，一种被称作“九字”的“咒法”便为忍者所用——也许“咒法”这种说法让人听上去心情不畅，我们可以把它理解成一种强烈的自我暗示法，甚至是自我催眠术。



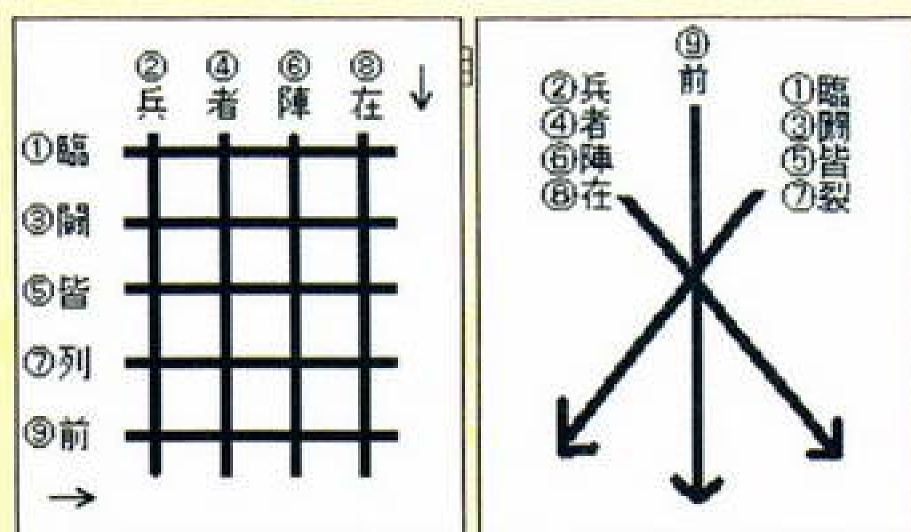
九字相传来源于中国道教，道士们在入山除魔时会口诵此文。流传到日本后，被日本的佛教、阴阳道吸收，便形成了日本的九字——临（りん）、兵（ぴょう）、斗（とう）、者（しゃ）、皆（かい）、阵（じん）、列（れつ）、在（ざい）、前（ぜん）。（海文给大家上过课，应该能够读出来吧。）其中，“阵”有时会写为“陈”，并不多见；而“列”也会根据不同的状况而写成“烈”或“裂”，意思各有侧重。“烈”强调激烈，“裂”则是除魔时魔物烟消云散之意。

于是从字面上看，九字便有备战、辟邪的含义。也有说这九个字分别代表着五明王——不动明王、军茶利明王、降三世明王、大威德明王、金刚夜叉明王，以及四天王——持国天、广目天、增长天、多闻天（也称毘沙门天）一共九个方位神，这种神格化的说法让这九个字更增一份神秘。如此一来，九字作为护身咒法的意义就更为明确了。

战斗不是忍者的天职。从今天的眼光来看，忍者扮演着相当于日本自卫队特殊工作员、内阁调查室的谍报员、产业间谍一类的角色，能获得情报并全身而退最好不过。在深入绝地时，以九字决镇定心神，抑止自己的情感波动，从而避免被发现。

单手手刀结印法

这种方法相对简单，有两种方法最为常见，画法及顺序如图所示。





▲经典的一跳，手刀结印。



临 金刚钴印

双手中指、无名指、小指外交叉，拇指和食指相对。



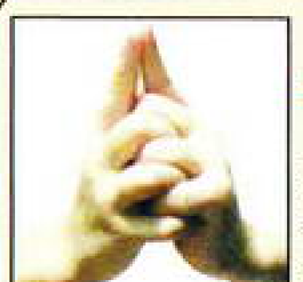
兵 大金刚轮印

双手无名指、小指外交叉，拇指和食指相对，同时中指扣住食指。



斗 外狮子印

双手食指、中指、无名指外交叉，拇指和小指相对。



者 内狮子印

双手拇指、中指、无名指、小指内交叉，食指相对。



皆 外缚印

双手手指外交叉握拳。



阵 内缚印

双手手指内交叉握拳。



列 智拳印

双手分别握住拇指，右手置于左手之上。



在 日轮印

双手掌心向上，左手握拳置于右手手心。



前 隐形印（宝瓶印）

双手张开，拇指和食指相对。

双手胸前结印法

看过《火影忍者》的朋友们肯定不会陌生的，不过《火影》中采用的是干支结印，而非我们今天所说的九字。现代的伊贺忍者早晚都要面对日月各结印一次，以求精神统一。此时，口中一边诵念九字，一边以双手在胸前结印，手势见本页。

有兴趣的读者不妨学着做一下，熟练后结印动作还是相当华丽的。

关于结印的方法，不同的忍者流派间多少还是有些区别的。但总的看来，忍者对于九字的应用都体现在它的护身作用上。其实在日本的里文化中，还流传着九字诅咒杀人法，甚至还有此类的专门书籍出版，其中某本书的第三章就提到了如何利用九字诅咒杀人（寒），展示了九字攻击性的一面。这部分带有灵异色彩的知识，在此就不详细说了。

除了九字外，忍者还有另一套“天（天）、龙（龍）、虎（虎）、王(王)、命(命)、胜(勝)、是(是)、鬼(鬼)、水(水)、大(大)”的十字法（编按：括号里面的是该字的日式写法，除了“龙”和“胜”外，其他无甚区别）。十字法使用无须结印，只要以手指在自己的掌心写字便可。

天 面对大名、将军等高位之人，忍者为了克服内心的紧张，会写“天”字，有安神定魄的作用。当你面对自己的上司或者老师时，不妨效法忍者多写几遍此字，能够毫不怯场地陈述自己的意见哦。

龙 属水，在航海、行船、渡河、过桥时，书写此字，可保平安。从今日的角度看，或许对海外旅游也有好处（爆）？

虎 行于山林，写此字，可在出入山野荒岭时逢凶化吉；初次去陌生的地方也定能平安返回。

王 忍者在面临敌阵、大批山贼书写此字。当你入考场、下商海时，运用此法能给自己带来好运气，气势磅礴一定乾坤。

命 这个字比较有趣了，应用方面竟然是……吃！当面对自己不喜欢的食物，书写此字可让自己不再挑食。

胜 在交易买卖，或与敌人对决时，书写此字。所以在比赛、抽奖时，此字也会给你带来好运的。

是 进入病患房屋，书写此字可驱除病气。当自己的同伴、家人生病时，用此法可以驱赶病魔，加快痊愈。

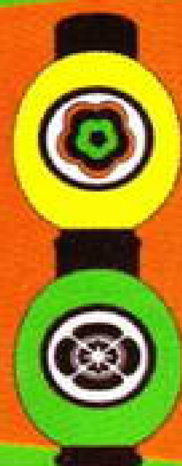
鬼 进入险恶之地、黑暗、恐怖场所时，书写此字可另自己勇气倍增。大家可能不太理解，本来就够可怕了，再写“鬼”字不是会更加令自己不安吗？日语中有一句“鬼に对して鬼になれ”，意思就是当面对鬼的时候，自己也变成鬼吧！说的可能就是这个道理了。

水 代表纯净无垢，当自己心生邪念或无故怨恨他人时，写此字可以让这些不净的想法付诸流水，从而身心爽快。

大 万事大吉时用此字，便能喜上加喜，好事连连。开朗、快乐、坚强的生命力都是忍者变强的奥秘。



楽しく学ぼう 轻松日语教室



新出的《机战J》大家玩了以后感觉怎么样？海文觉得没了UC纪年的那些机体和NEW TYPE们感觉还真有点不自在……没了真盖塔、魔神皇帝的身影也显得孤单了不少……不过本作作为GBA上《机战》的收山之作，总体素质还是相当不错的，尤其是特写画面相当漂亮。

不行，再说的话日语教室就要变黄金眼了，赶快开始今天的内容。

我们身边的日语词汇（上）

在《掌机王SP》23辑中给大家介绍了日文中假名的来历，今天就和大家聊一聊汉语中的日语词汇吧。

在唐朝时，中国的汉字与文化大量传到日本，使得大和民族根据汉字的书写结构创造出了假名，为日语的发展打开了新的空间。而到了近代，这种文化的输出输入关系却发生了逆转，一些日语中以汉字书写的词汇大量进入汉语的语言系统中，并且已经成为了汉语中重要且不可剥离的一部分，融入了我们日常生活的方方面面。

来看看这些我们日常生活中常常会用到的一些汉语词汇吧：商业、想象、说明书、体育、企业、俱乐部、信号、现实、注射、社会、公务员……这些词其实原本都是日语中的汉字词汇，在近代传入我国后便完全地融入了我们的生活中。在今天，我们使用这些词汇时已经完全不会有任何“自己在使用外来语”的感觉了。其实只要稍加推敲的话，就会发现汉语中来自日语的词汇数量是相当多的，尤其是在人文社科方面的词汇中日语外来词的比重更是惊人。

而作为长期接触日本游戏的游戏迷，平常见到的日语外来词的机会相对其他人群来说就更多了。不信？我们就来看一看吧。

括号中的内容分别为日文汉字、假名、注音和读音型号）

人气（人気　にんき　ninki 0）

“人气”就是一个典型的日语外来词了，



▲“《口袋妖怪》系列”不管在国内还是在日本都拥有极高的人气。

这个词的日文原意为“某个事物在人群中受到的正面评价，被人们接受、拥戴的程度。”人气这个进入汉语之后，意思基本和原意没有什么变化。并且且这个词在汉语中的使用范围也越来越广，现在在内地的娱乐节目中也能常常见到这个词了。

达人（達人　たつじん　tatsujin 0）

这个达人应该说是身为电玩迷的我们接触得最早、也接触得最多的一个日语词汇了吧。达人的日语原意是“拥有丰富的经验，经过常年的锻炼，在某个方面达到旁人难以企



▲《太鼓之达人》是近年来异军突起的一款音乐游戏。

及的高度，领悟了真髓的人。”怎么样，听上去是不是很酷？大家不管是对待学习，对待工作还是对待游戏都要争取让自己成为“达人”哦！

料理（料理　りょうり　ryouri 1）

料理在日语中有两个意思：一个意思是经过烹饪后的各种美味食物；另一个意思是



▲日本料理看上去非常精致。

将某件是情打理得服服帖帖。前一个意思在我们身边很常见，而后面一个含义就很有趣了——这个含义不管是在日本、港台还是内地都被引申为“收拾掉对手”的意思。大家只要想象一下那些饭店里的大厨们在烧菜时熟练的技术就不难明白这个引申义的来历了，不管什么原材料到了他们的手上三下五除二就会变成一盘盘人间美味，这种在做菜时表现出的在别人看来不可思议的“轻松”与“熟练”，是不是和那些强者们用一个手指头就将敌人解决掉时给人的感觉是一致的呢？





▲你们这些蝼蚁再来多少个也没用，让魔神皇帝来料理你们！

必杀技（必殺技ひっさつわざ hissatsuwaza 0）

海文第一次看到这个词时真的是觉得这个词非常有气势，感觉既然是叫“必杀”，那



么再厉害的对手吃了一招“必杀技”后都会一命呜呼的样子……不过这个词见多了以后也就没有什么感觉了——平时玩的游戏中被冠以必杀技之名的招式实在太多了，但打中对手后的实际效果都和自己当初想象中真正的“一击必杀”实在是相差甚远……





▲真正能100%一下杀死对手的还是只有《罪恶工具》系列”中的一击必杀。

暴走（暴走　ぼうそう　bousou 0）

我的印象中这是一个随着《新世纪福音战士》在国内最初的流行而迅速传播的一个词。原意为一些原本可以被控制的东西进入了无法被控制的状态。应该说相对于传统汉语中的“失控”而言，“暴走”这两个字无论是在气势上还是表意的形象性上都更适合表现动漫游戏作品中的夸张场面。不过也正因为这个原因，这个词目前的使用面还比较狭窄，只在一些比较铁杆的动漫游戏迷中被使用。



▲暴走后的初号机简直就是一头野兽。

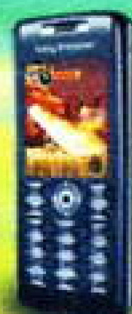
（待续）

文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧

VOL.06





大家看到本辑“手机游戏吧”的时候应该已经迎来十一国庆了。趁着长假，不知有没有出行的打算。小豆子可是对云南很感兴趣，呵呵。最近电视台正在热播青春励志剧《加油！金顺》和《大长今》，小豆子周围很多朋友都也被剧中的金顺和长今那种逆境中不服输的精神所感动。当你为生活所累疲惫不堪的时候，让我们对自己也说一声“加油”吧。

手机游戏 如何玩转你？

手机游戏市场正呈蓬勃发展的态势，多种多样的手机游戏层出不穷。在手机上，你可以很容易找到RPG、SLG、ACT、STG等各种类型的游戏。游戏玩多了，很多用户就发现一个问题，就是不少游戏操作困难，玩起来很累。玩《泡泡龙》一类的益智游戏还好，一旦玩起ACT、FTG等按键多的游戏来，手指就要受罪了。对此，喜欢手机游戏的小豆子深有感触，手指成麻花是常事，如果要长时间沉迷于此，说不定还能得到指关节炎什么的小病小灾的垂青。



▲N-Gage的设计确实很适合游戏。

于是乎就有了诺基亚的N-Gage这样专门为游戏而生的手机。将机体横过来，有独立的方向键，游戏起来自然轻松，但打电话就成了烦心事。拿着老式N-Gage打电话的图片曾在互联网被广泛传播。此后，众多N-Gage用户也学乖了，改用耳机。不过手机毕竟还是联系工具，所以一般人不会去买N-Gage。各大手机制造厂商也看准了市场，各种商业型创意不断迸发。先是索爱推出了手机的外接游戏手柄，接上手柄的手机怎么看都像台GBA，且不论此创意是否有抄袭的嫌疑，单是那外形就已经够怪了。接着又有厂商在手机外形上出点子，产品看起来和普通的手机没什么两样，就是胖点。等到想玩游戏的时





▲LG KV3600打开后别有洞天。

候，真面目暴露了，不是里面还藏着个键盘，就是能伸出两段“手臂”。这种手机，让小豆子想起小时候看的《变形金刚》，我变，我变，我变变变。

不过，总不能为了游戏老换手机吧，咱又不是款哥款姐。最好的办法还是游戏厂商在制作游戏的时候，尽量把操作方式搞的简单一点。小豆子在手机上最喜欢玩的是射击类游戏，为什么？只要方向键操纵飞机躲避子弹就可以了，多简单！大部分射击游戏子弹都是自动发射的，可还是有少数顽固不化的厂商，游戏中必须得按住一个键，子弹才能连发。一些ATC游戏更是变态，好好的关卡非得来个斜上跳跃什么的，让你愣愣的死在深渊里。有N多招式的FTG游戏就更不必说了，如果你真心喜欢FTG，还是用GBA更好点。

小豆子希望工程师们设计游戏时，亲自用手机玩一玩，看看自己的手指是否拧成麻花。这年头，不注意消费者需求的人，消费者又怎会买你的帐？



▲外接游戏手柄的手感还不错哦。

近期热门手机游戏推荐






侏罗纪 TAXI

厂商	岩浆数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 V600／索尼爱立信 K508C 等		

厂商网站：http://www.magma-land.com

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

TAXI？一看名字似乎很莫名其妙，侏罗纪怎么能和出租车联系在一起呢。玩过游戏就会恍然大悟，玩家要操纵翼龙将其它恐龙送到目的地，只不过现实中的出租车变成了恐龙。游戏难点在于要将乘客恐龙送到正确的目的地，另外还要躲避肉食性恐龙的攻击。游戏很有趣，只是画面太差劲，感觉只达到了 FC 初期游戏的水平。

圣女之歌

厂商	空中猛犸	类型	A·RPG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V303 V878/NEC N810 等		






厂商网站：http://www.mammothworld.com

下载方式：移动用户发送 SN 到 95887117

著名电脑游戏的手机移植版。战胜安多罗勒斯三年后，恶魔再次降临卡达克尔城堡，玩家要操纵主角忽伦去战胜邪恶。游戏采用斜 45 度视角，场景的立体感比较强。游戏强调物理攻击和魔法攻击的灵活运用，玩家在寻找高级武器的同时也不要忘记修炼魔法。






水浒狂想曲

厂商	捷通华声	类型	S·RPG
适用手机	LG 6260 8188 C930 C610／三星 X839 X929 W219／摩托罗拉 A860 等		

厂商网站：http://www.sinomobile.com.cn

下载方式：中国联通CDMA用户进入 联通无限→神奇宝典→软件超市→软件目录→游戏天地→角色RPG

根据名著改编的策略 RPG 游戏，玩家要指挥诸位水浒英雄替天行道。游戏人物众多，每位人物都有着不同的招式，比如豹子头林冲的“霸王枪法”等都在游戏中有体现。游戏关卡也很丰富，这得益于高达 407KB 的容量，可谓是手机游戏中的庞然大物。美中不足的是游戏的画面过于粗糙，人物和场景毫无层次感。

反恐特勤组

厂商	米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V500 V600／索尼爱立信 K500 K750C 等		






厂商网站：http://www.mig.com.cn

下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→动作游戏

号称手机版《彩虹 6 号》的游戏。玩家作为反恐特勤组的组长要指挥自己的小队去完成各种艰险的任务。玩家不仅要布置战术、安排队员还要在任务中亲自指挥队员。游戏画面不错，有各种特写。另外，如果在游戏中中枪，手机还会振动，大大增加了临场感。

口述 一只雷丘　整理 马修



雷丘的故事

中秋节晚，难以入眠，就干脆去海边独自闲逛。在海边，遇见了一只长吁短叹的雷丘。看它心事重重，而我也闲来无事，就与它攀谈起来，我们谈了一些各自的经历，交谈后发现，在口袋妖怪眼中的世界，与你我所见的并不相同……



我出生在口袋妖怪饲育中心，从蛋里孵出来是一只耳朵长长的皮丘，托我那没见过面老爸的福，我生下来就会放电，不过和电视里那个明星皮卡丘不一样，我不大喜欢随便放电，因为电量有限——我是普通大众嘛。

我的主人是一个愣头愣脑的小男孩，他没有给我起名字，将我领回他家后，我还没来得及看一看他家的布局，就被输入进了电脑。电脑里真是一个奇妙的地方，奇妙得你无法想象，外表看起来普通的电脑，里面竟然放了300多个口袋妖怪，其中不乏古拉顿、裂空神龙那样的大家伙，不过我是被放在一个育婴室一样的分区里，除了我，这里还有迷唇娃、波可比、熊宝宝这些小东西，小男孩每天要带着一些强大的口袋妖怪出去对战，而我们每天就在电脑的育婴区里无所事事，嬉笑、打闹、拌嘴、偶尔还会打架，就和你们人类幼儿园小朋友打架一样，打的结果顶多是脑袋上凿出个包或者脸上被抓破了皮——这些对于你们人类而言可能要大呼小嘘一番，但对我们这些将来要被驱使去战斗的口袋妖怪来说，这种小伤只是热身。



我长大是几周后的事情了——口袋妖怪的成长是很奇怪的，和我一起在育婴屋里那个胖丁宝宝，一直到几天前被主人扔掉还是5级，而我那被交换出去的儿子，听说现在都80多级了，比他老子我的级别还高。反正我是没在育婴区快乐多久，就被男孩带出去开始了训练，训练几乎不分昼夜，但我却并不疲劳，因为战斗很轻松，我知道他这是培养亲密度，因为据说只有亲密度高到一定程度皮丘才能进化成皮卡丘，不过不知道野生的兄弟姐妹们没有人培养亲密度都怎么变成皮卡丘的。反正吧，打胜了无数场没有悬念的战斗后，终于有一天，我进化了，刚进化时很多地方不适应，比如个子忽然高了很多，一些常走过的地方进化后就经常撞头。男孩十分高兴，还拿来镜子给我照，我一照镜子才发现我真是太帅了，我现在不再是乳臭未干的皮丘，而是一个风流倜傥，挺拔英俊的皮卡丘！



我好高兴！我终于可以去成年口袋妖怪区了，虽然那里很陌生，但是我的妈妈在那里！我没有被送进电脑的成年口袋妖怪区，相反我的妈妈——一只外表和我差不多的皮卡丘却被取了出来。“妈妈！”我不知道该说什么好，一头扑在妈妈的怀里，体会着天下最真挚无私的母爱，妈妈也眼含热泪抚摩着我的头。然而旁边，小男孩一直拿着仪器观看着我们，让我有种不详的预感，果然，伴随着绝望的叫声，妈妈在我眼前瞬间消失了……

我短暂的空白之后，就是撕心裂肺的痛哭，

并伴随着激烈的放电，而小男孩却表情冷冷地拿出妖怪球将我收入其中：“有什么好哭的，口袋妖怪嘛，有一个就够了……”

那一整天我都沮丧至极，下午与沙瓦郎的对决是我进化成皮卡丘后的第一场战斗，同时也是我有生以来第一场失败的战斗，而败后被收进球内，我也第一次听到小男孩咬牙切齿地骂我“废物”。

是夜，我踱步在电脑虚拟的星空下，现在我的位置就是原来妈妈的位置，我的长大却让我的亲生母亲遭到驱赶放逐……我想哭，但没哭出来，因为我实在不知道该为什么哭，小男孩说的是现实，如果我的能力不及我母亲的话，今天被放逐的就是我……口袋妖怪，口袋妖怪！在人类的计划中，口袋妖怪不过是一颗棋子而已，人类说得再怎么好听，最后还是驱使着我们去战斗、去选美来增加他们的荣誉，并用我们的资料来增加他们的妖怪图鉴的完成度。而我，不过是口袋妖怪其中之一，一个普通的电系战斗工具而已。



这个区里第一个和我说话的是一个人形的家伙，她说她叫歌莉娅——其实他们整个一族的第二级进化状态都叫歌莉娅(Kirlia)，无论雌雄。她和我一样出生在饲育屋，也和我一样没有名字，也同样没有其他同类在这台电脑里。对于我的牢骚，她起初是吃吃地笑，但随后就和我一样陷入沉思中，不过她不喜欢谈这种不愉快的话题和无意义的沉思，她说如果改变不了生活，就不如从生活中发掘乐趣——说得也是，于是我暂时放弃了心烦之事，和她天南海北地聊了起来。她安慰我说，我应该为妈妈重获自由感到高兴，因为到了野外我们才能真正享受到大自然的恩赐，和所有的口袋妖怪和平共处，而不是像现在这样每天为了人类的荣誉而和其他口袋妖怪自相残杀……不再为妈妈的离去而担忧，我就开心了不少。现在想起来都非常感谢她那晚的话，她让我在最悲痛欲绝的夜晚能够开心一点，虽然以后独处时我仍然会被那些莫名的思绪所折磨，但和歌莉娅在一起还是总能暂时忘掉一切烦恼。

就像人类所说的日久生情一样，我们在虚拟的星空下交谈了不知多少个夜晚后，我们恋爱了。我们的主人——那个小男孩并不懂得恋爱，但他能看得出我们关系融洽，就将我们俩派出打2对2的战斗，我们的合作果然亲密无间，在爱的力量下，我们坚信我们将战无不胜。不久，她升到了30级，在她升到30级的那场战斗之后，我眼看着她由一个青涩的小女生进化成了高贵的莎娜多女王。

我抬头呆呆仰望着这个昨晚还和我手挽手共同漫步在电脑虚拟星空下的歌莉娅，现在的她已宛若女王一般高贵，而我却仍如小狗一样大小。“歌莉娅……哦，不，莎娜多……”我不知该如何称呼她。“亲爱的，”她弯腰抱起我，“继续叫我歌莉娅。”她的微笑依然和以前一样迷人，但无形中又透露出高贵，在她的高贵下，我越发觉得自惭形秽。以后每天晚上我们的散步，我都感觉自己简直就像她的宠物一样。

终于，我决定进化，进化成一只乌黑庞大、犹如雷电战车一样的雷丘。当我把这想法告诉歌莉娅、确切地说是莎娜多时，她阻止了我，她不希望我变成战斗兵器，还说我现在的样子蛮帅的……不过我还是觉得她在哄我开心。后来在一次战斗后和交手的雷丘交谈时，他给了我两点忠告：一是让我尽早放弃这段感情，他说我和歌莉娅的爱不会有任何结果，陷得越深，伤得越重；二是如果我还没有彻底绝望，就不要轻易把自己进化成雷丘——看来老家伙也是绝望过哦，他该不会是失恋后打击太大而看破红尘、断了俗念才进化成雷丘吧？不进化就不进化，反正不进化戈莉亚也依旧爱我，而且我很清楚进化后再也回不到现在的的样子，就像现在的我



永远无法再回到那个在电脑育婴室里无所事事，和小伙伴们一起嬉笑、打闹、拌嘴、偶尔还会打架的童年一样。

文 落羽清音 编 胧月



乙女的花园

《安琪莉可》，可以说是女性向游戏的开山鼻祖了，在1994年，游戏还被认为是男性的专利的时候，没有人会想到充满男人味的光荣公司也能制作出一款如此女性向的游戏。或许因为光荣公司的董事长是女性的缘故吧，这款女性向游戏一出，让游戏界侧目，当时没有人理解在一个只有男人的世界里制作这么一款游戏究竟有什么用？！但事实证明，《安琪莉可》十分成功，到目前为止一共，它推出了12款作品，横跨各大平台，它第一次向人们展示了“原来游戏也可以是女生玩的”，奠定了以后这类游戏的一个总体发展方向——优美的画面及美形的人物。

女孩子的梦想之地 第三话



Angelique
中文名称： 安琪莉可之女王学院
发 行 商： Koei

光荣又一大摇钱树，可以和《遥远》并称“乙女向双璧”了。

GBA版也是这一系列的复刻，真正最早的应该是SFC上的初代，但现在这个作品几乎绝迹了。不过就算有，我也更推荐GBA版的，至少还有两句语音，真是让人激动啊。

此系列一直是纯洁的少女向，比起上两作故事要简单的多。当然这是仅就这个游戏而言，之后众多版本我并不是很熟悉。

故事发生在一个幻想世界。女主角突然被选为下任女王候选人，和对手一起来到了自己将要学习和奋斗的地方，并结识了众多帅哥守护圣，接下来的一百天，就是要和他们搞好关系，向着合格的女王进发。正统结局是成功的建设好自己的星球，成为女王。但这样的话，便注定要孤独的生活下去，不用怕，你也可以选择和某一位守护圣私奔——真是典型的爱帅哥不爱江山啊。

该游戏拿到现在来说，也许没什么吸引力，但在当时，却是给了众多女性玩家一线曙光的救世之作。音乐虽算不上余音绕梁，但也还是悦耳轻松的。画面虽不算精细入微，但还是色彩绚烂的，尤其是那三头身的人物，真是可爱到飞起。总体来说，虽不能让人惊艳，但却柔柔软软地在心里占据了一片安逸的天空。

在游戏的世界里，场景并不多，连约会的地方都只有两个，但若是想成功也不大容易。尤其是去公园约会，各种各样的问题让人紧张不已，一个不小心，约会就失败了。但我觉得这些都不是爱情路上的障碍，最大的困扰就是女孩子的好胜心，我就是忍不下被那个对手超





过去，而不只一次放弃了自己的爱情。(我是该说自己伟大，还是该说自己白痴呢……= =)

好了，介绍一下男主角们吧。嗯，继续秉承光荣的人海战术，光之守护圣，暗之守护圣以及风、火、水、地、绿、梦……在之后的续作里还加入了教官、商人，啊！保证让你看得眼花缭乱。但相对等的，每个人的故事没有什么特别深刻，或者说是沉重的地方，是一款非常轻松的休闲小品。

其余出场的还有上任的女王和辅佐官，以及和你处于势不两立水火不容的情敌加对手。和她们搞好关系似乎也会有友情结局，不过我觉得我是没那个精力去为她们分心了。

这么一款养成型游戏，充分发挥了她本身的简单和怡然的特点和优势。没有生生死死的纠缠，没有家仇国恨的凝重，单纯地向自己的小小目标而努力，执著地为了心仪的人能注视自己而让自己更加优秀。宛如国中的小女生那牛奶糖一般甜蜜和洁净的梦想生活。

我印象最深的还是成为女王的那一刻，曾经牵动自己内心的守护圣一个个微笑着向你祝福，一步步走过那红色的地毯，往日的喜怒哀乐也都一瞬瞬从眼前掠过，融汇到身后那不知道是快乐还是心痛的注视中。坐上那灿烂却冰冷的宝座，就意味着爱情已经遥不可及，但自己已经没有了后悔的权利。也许，人生就是如此，为了一些，就必须抛弃另外的一些。孰轻孰重，没有人能说明，也没有人可以说完全不后悔吧。但是，放弃了，不等于被遗忘，那些日子，永远深深的印在心里，在宇宙的彼方轻轻传唱……

既然是介绍安琪，就干脆把她的另一款小品休闲型也说一下吧。《不可思议国的安琪莉可》(Fushigi no Kuni no Angelique)，如果说本篇还有些创造宇宙的伟大梦想的话，这一部就完全是少女在木漏之影下吃着小甜饼做的美梦了。

故事就是主角做了一个梦，在梦里，她要为了能参加王宫的茶会而努力过五关斩六将。类型是大富翁型掷骰子的游戏，包含着拚图等迷你游戏，还可以把得到的东西送给自己喜欢的守护圣，总之就是一手抓帅哥，一手抓野心，两手都要硬的不变真理。人物也好，背景也好，和本篇都没有太大的区别，只是更加Q版，更加可爱了，当然也有颜色鲜艳可爱的CG图啰。

汗，说到这里，实在不知道还应该说些什么了。虽然本人不是最喜欢这个系列，但她的诞生，见证和影响了女性向游戏发展是勿庸质疑的。

介绍了三期，个人认为比较经典的应该就是这些了。近期有不少新的女孩子游戏上市，这无疑是一个让人欣喜的情形。但，这三个系列的游戏，所代表的意义却是不可取代的。没有必要去比较她们的优劣，她们都是长袖善舞，巧笑倩兮的可爱宝贝。

打个比喻来说，《耽美梦想》就如同醇香的咖啡，虽然微苦色重，但细细品尝的话，却齿间留香，久久难忘；

《遥远》就宛如一杯色碧明澈的茶，未入口，便沉醉于飘然的香气中，微酌，便透体的舒畅，如于云海之上回忆往生，几分的幸福几分的惆怅。

《安琪》就仿佛一杯甜甜浓浓的牛奶，白色的天真纯洁映出少女青涩的幸福，轻轻握住杯子，细密的温暖就传递了过来，再冰冷的夜里，也能安然入睡，而那夜的梦，也必定是满是瑰红色的幸福。



文 太阳黑子工作室 huya 编 LIKY



上两辑介绍了《塞尔达传说》的主角们与三角力量的来源，这次就让我们把目光投向广袤无垠的海拉尔大陆吧。

广袤无垠的海拉尔大陆

大陆概况

这是众神子孙的居住之地，有着丰富多彩的地貌，变化万千的景物。各式各样的生命和谐地生活在一起，构成了一幅生机勃勃的美丽画卷。如果没有邪恶力量的威胁，真是片桃源般的仙境。当年在日本播放的《塞尔达传说 林克的冒险》电视广告中，小女孩高兴地让电玩店的叔叔看自己手背上的标记，叔叔双眼放光，“原来是海拉尔纹章”，店内瞬间金光万丈，通向海拉尔世界的大门开启了。两人惊讶不已，原来现实与幻境不过一墙之隔。

大陆起源

读过上辑三角力量介绍的朋友应该了解到创世女神的存在，海拉尔大陆便是由三位创世女神所创造，下面便引用一段《时之笛》中的描述。

“混沌之初，灵魂和生命存在之前……三位黄金女神降临在海拉尔的混沌之上。

力量女神，丁妮……

智慧女神，娜茹……

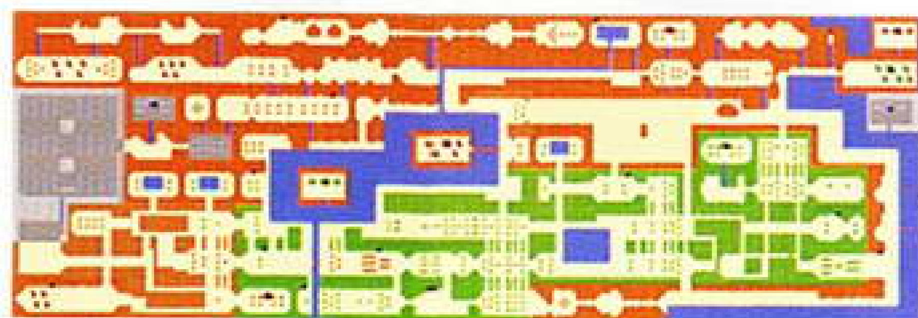
勇气女神，花柔……

丁妮……用她强健炙热的手臂创造耕耘了红色行星。

娜茹……为这颗行星倾注了智慧为世界制定了灵魂法则。

花柔……用她充沛的精力，在灵魂法则的基础上创造了所有的生命。”

海拉尔起源的传说在大陆上广为流传，玩家行走于大陆间的同时，可以在各处闻悉传说的点滴，发现更多关于大陆的秘密。关于创世三女神的话题，我们还会在以后继续深入介绍。



▲《塞尔达》初代世界地图。

大陆变迁

自初代起，海拉尔大陆便成为这个英雄故事的背景舞台。林克来往于各地，突破千难万险，上演精彩的冒险。当时由于各种条件的限制，有关这片大陆的背景介绍相当简单，玩家只能通过名称与游戏里的只言片语进行幻想。可以说，在当时，海拉尔大陆的存在意义更多在于它的名字而已。在随后的系列作品中，这片大陆被赋予了更多的角色与秘密，地貌与背景的相关知识也不断被披露，世界概念越来越成熟。值得注意的是，虽然海拉尔大陆伴随着初代诞生，但在“《塞尔达》系列”的时间轴上，《时之笛》所处的时间还要早于初代，因此不妨来看一张《时之笛》中海拉尔大陆的鸟瞰图，这或许才更接近于大陆原本的样貌。

不难发现，围绕在中央海拉尔平原的四周，山峦、湖泊、沙漠等真实世界的地貌错落有致。玩



▲《时之笛》中的海拉尔大陆。

家在游戏流程中于众多场景间往返，饱览各处风景，丰富的自然景观亦成为了玩家流连于这个世界的重要原因之一。有不少朋友对我提起，《塞尔达》的世界仿佛是一个触手可及的世界。自拿起手柄的那一刻起，你就仿佛能够呼吸到那片世界中的空气，一草一木都显得真实自然，有着身临其境的感受。这在很大程度上与制作人员苦心营造的世界氛围有关。联系到开篇时的广告，我们可以看出游戏力图将玩家带入这片幻想世界的决心。

在《风之杖》里，海拉尔大陆被洪水侵袭，大部分地表变成了水面，幸存的人们寻找到残留的岛屿，开始了新的生活，因此我们看到了一个完全不同于以往的世界。有趣的是，游戏结尾时提到，林克启航去寻找另一片黄金大地，暗示着另一个海拉尔大陆的存在。虽然结果不得而知，但正如系列中的林克也并非一个人物一样，也许真的有这样的地方存在吧，现在权当任天堂卖的一个关子。

大陆之外

尽管海拉尔大陆是"《塞尔达》系列"的主要舞台，但也并非惟一之选。数部作品亦发生在其他的大陆，尤其是几部掌机游戏。《梦见岛》的故事发生在亦真亦幻的克荷林特岛(Koholint Island)上。"《不可思议的果实》系列"两部作品发生在勒布林那(Labrynna)与霍洛多拉姆(Holodrum)两块与海拉尔迥然不同的大陆。在最新作《神奇的小人帽》里，我们还要为与创世女神同名的三位女郎找住所，同时也可以得知，她们是从"《不可思议的果实》系列"发生的大陆远道而来。有心的玩家自然不会漏过这些看似随意的台词，虽然这几句并不能作为决定性的证据，但这几片大陆之间有什么直接联系？海拉尔大陆处于世界的哪个部分？这些谜团只有等以后的作品慢慢揭开了。


▲《梦见岛》的克荷林特岛全貌。

最后的《塞尔达》？《塞尔达》的未来在何方？

宫本茂在最近参加的一次电台节目时提到一些让塞尔达迷们既兴奋又担心的话题。宫本表示，将在GC上推出的新作将会是《塞尔达》系列一个时代的终结。

"毫无疑问，这将是你看到的最后一款当前形态的《塞尔达》游戏。"

虽然他并没有谈及"《塞尔达》系列"以后可能的变化，但还是说了些新作的话题："我们的目标是制作迄今为止最出色的《塞尔达》游戏。它将是最丰富同时也是最令人满意的。我在这上面投入了比《风之杖》还要多的精力。这是我目前为止投入最多的游戏了。"

"我们在过去几个月里有了很大进展。一切都很顺利。在最后阶段我们也许还会加入新点子。"

我们当然都很期待《Twilight Princess》，但毫无疑问，宫本的这些话也让我们有些隐忧。宫本所指的改变很有可能与任天堂的下一代代号为革命的主机有关。在日前东京电玩展的基调演讲上，任天堂社长岩田聪的一些话也与"最后一款当前形态"的《塞尔达》有些关系，其中有一句是这样："我期待着这款新型控制器给游戏带来的变化，比如《塞尔达》……"

革命的新型控制器的确给游戏方式带来了更大的空间。实际上已经有很多人在想象可以如何使用新型控制器在游戏里操作林克挥舞宝剑，探索秘密了。或许正是因为新型控制器的诞生，《Twilight Princess》将是最后一款传统意义上的《塞尔达》游戏了。《塞尔达》的未来也许就掌握在革命手里。

不过大家可以感到欣慰的是，掌机上的《塞尔达》新作仍然采用的是传统操作方式，虽然《塞尔达DS》目前还没有更多情报，但我们有理由相信触摸与双屏这些特征将会赋予这款《塞尔达》游戏更多的可能性，给玩家带来以往所不曾有过的体验。一旦有新情报，我们会即刻奉上。


▲用这样的控制器玩《塞尔达》是什么感觉呢？

文 马修

超级战争专区 ADVANCE WARS

Vol.05

海上守护神——护航军舰



玩过"《大战争》系列"或其他战争策略游戏的各位，都知道战斗舰虽然霸道，但遭遇潜艇和飞机时，却要眼看着被挨打。这个时候护航军舰的作用就体现出来了，快捷地冲过来一举灭掉敌军的潜艇和飞机。游戏中护航军舰的定位比较模糊，而在现实中，护航军舰的区分也越来越小了……

巡洋舰的诞生



巡洋舰和战列舰一样，都诞生于中世纪的帆船时代，由于当时时代的要求，巡洋舰也和战列舰一样重视排水、炮火和装甲，而作为战列舰的补充，巡洋舰的各方面都略逊于战列舰，但在航速及灵活性上，巡洋舰显然更占有优势。世界上最早的巡洋舰是1514年下水、1593年经过一次改建的"亨利"号，虽然火力上的弱势使其不能经常参与战列舰队的炮战，但灵活性上的优势却使其在侦察、巡逻、护航以及攻击敌国商船这些任务中取得了不俗的战绩。

19世纪初，船用蒸汽机诞生，但早期的明轮式推动机难以赋予巡洋舰快捷和机动的远洋作战能力。1842年，美国建造出世界第一艘蒸气动力、螺旋桨推进的巡洋舰"普林斯顿"号；1845年，英国建造出螺旋桨推进的"响尾蛇"号，并与另一艘动力相当但用明轮驱动的巡洋舰朝相反方向互相拖拉，最终拔河的结果证明了螺旋桨推进的优势，螺旋桨推进器的应用也终于使得巡洋舰的特性得以实现。

1859年，法国建造出世界上第一艘装甲巡洋舰"光荣"号，此后世界各国的巡洋舰都纷纷披上了铁甲。1904年，英国建造的世界上第一艘装有汽轮机的巡洋舰"紫石英"号下水，正式标志着现代巡洋舰时代的开始。在随后的日俄战争以及第一次、第二次世界大战中，巡洋舰都有非常出色的表现。

这一时期，洋务运动中的中国，亦由福建船政局建造出了中国第一艘巡洋舰"龙威"号，该舰后来改名"平远"，和清政府从英国德国购买来的战列舰、巡洋舰等一起组成了当时亚洲规模最大的舰队——北洋水师。



■中国自制的第一艘巡洋舰"龙威"号。

和战列舰所走的历程一样，巡洋舰亦走了一段巨舰大炮的光辉之路，不少重型巡洋舰排水量都达到了万吨以上；而在一战和二战之间，海战已经发展成了海面舰船、空中飞机及海下潜艇构成的立体模式作战，这个时候，巡洋舰便加强了防空、反潜等方面能力，并加入了声纳等当时的新科技，巡洋舰越来越往护卫方面发展。而这一期间，另一种护航军舰——驱逐舰也已经悄然崛起了。

驱逐舰和护卫舰

驱逐舰的诞生是为了对付19世纪70年代开始出现并活跃于海战中的鱼雷艇，这些行动迅速、重仅几十吨的小家伙往来飞奔于海面上，可以将重达上千吨的巨大舰船击沉然后迅速逃掉。为了对付这种可恶的小恶魔，各国军事家们都想到该用比鱼雷艇大了不多少、装有



■编队航行的中国导弹驱逐舰。

舰炮的小型战舰来狙击迎战鱼雷艇；而为了同时对付敌军的巨大战舰，这种小战舰也要装备鱼雷。到19世纪80年代，这种双料的鱼雷炮舰正式诞生，被命名为“雷击舰”。（插一句题外话，过去有一种军棋变种的海战棋，其中雷击舰小于驱逐舰，但却可以干掉潜艇，虽然破除了棋中的某些独裁和霸权，但也在一定程度上误导了不少人，以至于第一代《超级大战争》刚出时Cruiser曾一度被某些人称为“雷击舰”。）

不过因为技术关系，船体小的雷击舰在航速上并没有什么优势，不足40海里的航速对于那些奔来突去的鱼雷艇实在是望尘莫及，因此早年的驱逐舰的地位很尴尬。直到19世纪90年代，随着蒸汽动力的进步，航速高、战斗力强、能够有效收拾鱼雷艇的驱逐舰才正式制造出来。1893年下水的“哈沃克”和“霍内特”号鱼雷艇驱逐舰是世界上真正意义上最早的驱逐舰，它们的排水量240吨，航速50公里／小时，装有4门舰炮和3座鱼雷发射管，就速度来说，这两艘驱逐舰是当时世界上最快的军舰。

20世纪初，战列舰和巡洋舰在巨舰大理念下越造越大，原来由巡洋舰担任的一些侦察、巡逻及护航任务则由更加轻快的驱逐舰担当。日俄战争以后，护卫舰也被制造出来，但最早的护卫舰太小，排水量只有四五百吨，很难抗得住大风大浪，加上火力弱，航速低，因此护卫舰当时只能在近海活动。



■美国的加西亚级护卫舰。

一战中，由于鱼雷艇的作用大为降低，潜艇被大量应用起来，驱逐舰的护航主要手段亦从驱逐鱼雷艇转向了反潜。而为了对付德军疯狂的潜艇战，比驱逐舰更小、造价更低、反潜效果却毫不逊色的护卫舰也被大量制造使用，此时的护卫舰在火力、航速及排水量上都大大提高，完全可以胜任远航护航任务和反潜任务。

到了二战，由于海军航空兵的参入，作为守护军舰的驱逐舰和护卫舰又都增加了防空功能，相比于船体小、火力弱的护卫舰，驱逐舰更加灵活机动。二战中，驱逐舰在支援、输送，巡逻等任务中都发挥了重要作用，甚至多次参加舰队间的海战并也有杰出表现，因此驱逐舰被称为“海上多面手”。

二战后，随着海空战术的完全应用，巨舰大炮的时代一去不复返，战列舰遭到了淘汰，巡洋舰也一蹶不振，而驱逐舰和护卫舰却凭着良好的机动性和护卫能力而活跃于以航空母舰为主的舰队编队中。到了20世纪50年代，核技术、导弹技术及电子技术的迅速发展不仅使驱逐舰在护卫能力上更上一层，也使巡洋舰获得了新生，新生的巡洋舰在注重反潜、防空的同时，大大削弱了对舰方面的战力。而驱逐舰和护卫舰在灵活性及多功能性方面大大加强的同时，也都向着大型化、导弹化、电子化、指挥自动化的方向发展，并都出现了反潜、防空等方面的分工，有些护卫舰和驱逐舰还配有反潜直升机。



■美国“弗尼吉亚”级核动力导弹巡洋舰。

战争的要求，使得三种守护军舰的界限越来越模糊，比如一些大型驱逐舰的排水吨位已经超过了一些轻型巡洋舰，而一些护卫舰在性能上也已强于驱逐舰。不过以目前来看，无论是作为防卫主力的巡洋舰，还是多方面优秀的驱逐舰，亦或是守护精灵护卫舰，它们在舰艇家族的地位以及在航母编队中的重要地位都不会改变。

游戏中的守护军舰



说回游戏，游戏中那个上可以防空、下可以反潜的守护军舰的名称还是颇为有趣的，在美版中，它叫做Cruiser，即巡洋舰；日版中它却叫做护卫舰。那它到底是什么呢？舰体上说，巡洋舰属于大中型舰船，驱逐舰属于中型舰船，护卫舰则属于中小型舰船，游戏中难以分辨舰体的大小，但从造价、装甲和外形上来看，护卫舰显然更贴切一些。

文 御影丽佳 编 海文

Vol.18



超级机器人大战专区

《高达SEED》中的20个关键词

随着《高达SEED》以及《SEED D》的热播，很多人对《高达SEED》的世界观以及基础设定产生了浓厚的兴趣。为了方便大家更好的理解动画，笔者这次专门来解释一下《高达SEED》中出现的一些名词。

1.コズミック・イラ：《SEED》和《SEED D》中的纪年方式，英文为Cosmic Era，简称CE纪年。

2.コーディネイター：相对于ナチュラル（自然人）而存在的人种，译作协调者。协调者通过对自身遗传因子的操作，获得了比自然人优秀很多的头脑和身体。协调者主要负责宇宙开发方面的工作，基本都住在被称为PLANT的殖民卫星上。第一位协调者为ジョージ・グレン。除了协调者之外，动画里还有一种超级协调者，是利用人工子宫培育出来的最强的协调者，不过成功的只有一个，就是主角基拉，另外还有一些失败作，比如X ASTRAY的卡纳德·巴尔斯。

3.PLANT：协调者的聚居地。PLANT为Productive Location Ally on Nexus Technology的首字母缩写。PLANT为有机材料构成，内部环境非常好，适于居住。和UC的殖民卫星不同的是，PLANT呈沙漏状而不是圆柱，表面可以收集太阳光以提供能源。一个PLANT大概可以供20万人居住。



4.地球联合军：全称Oppose Militancy Neutralize Invasion Enforcer，简称OMNIE，由地球各联邦组成的一个军事组织，主体是大西洋联邦和欧亚联邦。注意的是，这个组织和UC的地球联邦军是完全不同的两个组织，地球联邦军的全称是Earth Federation Force，简称EFF。

5.ZAFT军：全称为Zodiac Alliance of Freedom Traty，协调者建立的军队，分为宇宙军和地球军两部分。要注意的是，ZAFT军是一个志愿军组织，并且没有军衔概念。

6.ニュートロン・ジャマー：中子干扰素。主要功能是抑止核裂变，附加作用是干扰无线电波，使得雷达以及传统的通讯方式无效。此装置在CE70年的世界树攻防战中第一次投入实战，当时使用了此装置的ZAFT军大败地球联合军。

7.Mobile Suit：首先是木星圈探测飞船（ツィオルコフスキー）用，具有外骨骼和辅助动力系统的作业用宇宙服。后来变成PLANT开发的一切人形机动兵器的总称。一般是使用电池作为动力源，不过也有一小部分机体搭载了反中子干扰系统，可以用核动力炉做动力源。

8.Mobile Armor：最初被视为是地球联合军标准宇宙战斗单位的泛用型单座重型战斗机。依靠重装甲重火力对敌人进行压制，目的是以

最小的代价获取最大的效果。后来的定义有些变化，在《SEED》里，一切非人形的大型机动兵器都可以称为MA，由于其泛用性太差，所以主要用于一些特殊的任务，例如据点防卫。

9.GUNDAM：《SEED》中对GUNDAM的解释有很多，这里简单列举两个。General Unilateral Neuro-Link Dispersive Autonomic Maneuver和GENERATION UNSUBDUED NUCLEAR DRIVE ASSAULT MODULE COMPLEX。其实关于这个大家就理解成比较先进的MS就行了。

10.Positron Blaster Cannon：阳电子攻城炮。发射阳电子，然后利用阳电子与正物质的湮灭反应产生的巨大能量破坏敌人，同时产生的大量γ射线也能对敌人造成很大的伤害。大天使和主天使分别搭载了两门ローエングリン，密涅瓦搭载了一门タンホイザー。

11.Dragoon System：龙骑兵系统。全称Disconnected Rapid Armanent Group Overlook Operation Network System。此系统是专门为某些空间认知能力特别强的人而开发的，这类人可以将物体的空间位置瞬间转化为数据，而龙骑兵系统就是对这个数据进行读取，然后对武器制导攻击敌人。这个系统用的是量子通信机做为控制方式，所以不会受到中子干扰素的干扰。

12.Mirage Colloid：幻象化粒子。此粒子可以吸收光和电磁波，从而获得隐形的效果。但是由于粒子的挥发性，所以此粒子无法和PS装甲一起使用，并且使用时间也是有限度的。另外由于它的折射效果，可以利用它来改变beam的轨道，最典型的例子就是Forbidden。

13.PhaseShift装甲：简称PS装甲。原理是将实弹击中目标后产生的能量分散开，从而起到防御的作用。但是此过程要消耗机体的能量，所以在以电池为动力源的机体上不能长时间使用。

14.TransPhase Armor：简称TP装甲。是PS装甲的改进版，由于PS装甲是在战斗中一直发动的，而TP装甲则是利用传感器，只是在机体被弹瞬间展开PS装甲，这样节省了能量，大大提高了战斗时间。地球军开发的GAT-X各机广泛采用了这个装甲。

15.railgun：磁力轨道炮。利用电磁力来推动实体弹的武器。原理是强电流在两根导轨之间经过时会产生强大的磁力，利用这个磁力来使炮弹发射。ZAFT的Nazca级和Laurasia级



广泛使用了这种武器。

16.linear gun：线性炮。原理和磁力轨道炮基本一样，只是炮弹是利用磁力悬浮在炮管中，不和炮管接触。这种炮是地球军坦克的主炮，另外大天使搭载的The Valiant Mk.8也是这种炮。

17.laminated armor装甲：地球军开发的技术，最早装备到大天使上。特征是战舰的整个外部装甲是一整块装甲，遇到beam攻击的时候可以讲其产生的热量转移到其他位置，但是如果同一部分一直收到攻击，则装甲将因为热量过大而失去作用。

18.anti-beam shield：光束盾牌。为了解决PS装甲对beam无效的问题，地球军开发了此盾牌。这种盾牌用特殊的材料制成，遇到beam攻击时可以利用自身的共振来弹开beam。但是此种材料太容易产生金属疲劳，所以不能用于MS本体的装甲。

19.Cyclops System：独眼巨人系统。地球军开发的大规模杀伤性武器。由多个盘状微波射极的阵列组成，启动后将利用温度对范围内的弹药，水等物体瞬间加热。其实就是巨大化的微波炉。-_-

20.GENESIS：创世纪系统。全称Gamma Emission by Nuclear Explosion Stimulate Inducing System。本来是作为星际太空船的推进器开发的，后来军用。原理利用核爆产生的γ射线集中后放出。γ射线是肉眼不可见的，动画里我们看到的其实是宇宙中的尘埃被γ射线激发后发的光。

《SEED》的世界观也是很庞大的，这里笔者只挑了20个比较重要的名词来解释一下，希望大家看了之后再结合一些其他的资料能对《SEED》的世界观有一个大概的认识。作为GUNDAM的爱好者，研究一下作品的背景和基础设定也是很必要的。

文 水神修　编 LIKY

吸血鬼之馆

本辑为大家带来的是一篇特别的剧情分析：用神话的观点解读《恶魔城》的正统历史。另外，由于生活原因，本辑之后笔者将暂时告别"吸血鬼之馆"，感谢大家一直以来的支持，不过这个专页不会消失，会有其他能人来继续的，另外，想跟我联系的读者可以给我来信，E－mail：belmontmaycry@hotmail.com。

《恶魔城》系列剧情深度解析

多元世界

《恶魔城》拥有一个多元的世界体系，既有已Chaos为首的魔神所在的混沌（或称地狱），又有以人类为主的现实世界。而Dracula的灵魂位于混沌，他的身体散落人间，两者近乎永恒不灭。通常情况下，Dracula会由邪恶使徒们召唤而来，力量溃散后回归混沌，如此循环往复。直到1999年，人类终于破坏了这种循环，Dracula从旧有的系统中丢失，进入另一个循环系统，即轮回转生。同时存在两种系统，证实了混沌以外，至少存在另一个属于高级意志的世界。它们之间可能处于对立阵营，在一个公共世界里斗争，以至于Chaos很少来到人间，或许因为很冒险。但2035年，当Dracula的转生者成年时，Chaos还是作为回收者正面出现。



▲Chaos虚伪的第一形态。

神的斗争

相对于"神"，笔者更愿意称Chaos级别的事物为"高级意志"。

Chaos的阵营非常复杂，包括多个神话的魔物和不同级别的神，而黑暗之王Dracula所能支配和领导的，可能不过是其中一小部分——在象征Dracula魔力与世界观的城堡里，经常会发现对犹太教堕天使的崇拜，它们显然处于混沌的高层，而参照Chaos的第二形态，其原本身分很可能正是某位堕天使。



▲远景中的造像是Samael，在系列不少作品的背景中都能找到与其相关的事物。

各神话的主神则从来没有在游戏里中直接出现，找到的只有关于他们的武器……从这方面看，由神魔共同守备的城堡要塞，很可能象征远古时期野蛮残酷的神权斗争。

高级意志的影响在人间的体现，大概就是宗教了，从各神话的神魔对祭祀的重视可以得知。现实世界有许多宗教，惟独不存在具体的对Chaos的信仰，如果一定要归纳出来，那就是人性最本质最原始非信仰的部分，比如七宗罪。Chaos也许并不代表人类定义的那种邪恶，恰如硬币必然有两个面，在恶魔城的世界观里，很可能是一种破坏的意志。硬币的另一面恐怕就是God，人类世界总是在关键时刻被其信徒们拯救——更准确说，维持现状。也许会有人反驳："拯救者们在历史条件下被动地接受了宗教。"那么God对人类世界有没有更主动的影响呢？GB版



▲《寂静岭3》的Samael画像。

《恶魔城》的说明书隐约记载着相关的信息：

十五年后，一个仪式正在Transylvania（特兰西瓦尼亚）的市镇上举行。Christopher Belmont的儿子Soleiyu Belmont（索莱尤·贝尔蒙特）已经成年，现在正是将"吸血鬼猎人"的头衔授予他的时刻。这个仪式源远流长，所有的特兰西瓦尼亚市民都为此感到庆幸，并且希望这对"吸血鬼猎人"父子会给这一地区带来永远的和平。但是在仪式过后的那天早晨，人们发现索莱尤·贝尔蒙特消失在薄雾之中。授衔仪式正是Dracula所期待的。在仪式上，Soleiyu被赐予强大而神圣的力量后意味着他真正的成年。

说明书是以故事作者的语气写成，其内容是游戏中的客观事实。根据这些，翻开之前的历史便可以得出一个推论：Belmont在最初的战斗中凭借圣鞭无往不利，后来因为某些原因失去优势，需要God的力量。至于那个可怕的原因，笔者的进一步推测是：如果马西亚斯与德拉古拉是同一人（例如用系列已经出现的轮回转生做联系），那么很可能前者在《无辜者悼词》的后来被Belmont消灭，然后转生为Dracula，在此世因为类似的带来痛苦的事件觉醒前生，选择与Chaos订立契约，以出卖灵魂为代价得到无限的魔力（而作为城主的Dracula当然完全支配着魔物，也就拥有着获取魔力的媒介——混沌戒指，或者正是Dracula指环），暂时打败了Belmont。在这个推论之中，Dracula不仅是一位浮士德，也是Chaos在人间的督军，而Belmont自然就成了Chaos对立阵营的使者。他们间的战斗好像两个阵营对峙时期的局部冲突，尽管是局部，却维系着整体。

Chaos对它的督军进行了漫长而严格的控制，最终却还是因人类掌握灵魂循环的秘密和诺查丹玛斯预言而失手。而Belmont与God之间的关系也并非永恒不变。当Dracula的转生者苍真打破宿命后，Julius的力量也奇怪地消失了（参考Good Ending的对话）。我们可以看到God对Belmont的纵容，即使Soleiyu和Richter先后被控制而向正义倒戈也没有收回力量，直到一切告一段落的时候……归结原因，恐怕还是惟独Belmont血系才能充分发挥作用的圣鞭在对Dracula的战斗中不可忽视的作用。《苍月十字架》没有对Julius的力量问题做任何延伸，好像从来没有发生过。对此我们只好暂且认为，God在需要的时候又赐予了Belmont。

命运之轮

《苍月十字架》给笔者印象最深的部分不是神秘的三大UMA，不是吸尘器的小玩笑，而是城堡建筑风格的巨变。为数不少的网络者绝口不提游戏中丰富的文化元素，真是制作者们的悲哀。大量的北欧、希腊以及部分埃及、玛雅元素构成了一个新的城堡，营造出歌特、巴洛克、洛可可主调下无法表现的古典神话气息。这种变化自然关系到游戏剧情，以往由Dracula构思修建的城堡总是似曾相识，找不到符合情理的突破，而这次是由其他人设计……笔者甚至认为，剧情是出于风格变化的需要。

两位设计师是1999年受Dracula魔力感染的人，用本作的新名词来说就是"魔王候补者"，好像前作的白衣宗教家，游戏中的女教主也正是从白衣宗教家的事件里得到的灵感。至此我们终于知道，Dracula转生之日起，已注定被难以计数的魔力感染者们追逐，杀死他得到Chaos的契约。格拉汉姆、达里奥和多米特利仅仅是一个开始，苍真会面对更强大的追杀者们，摆脱宿命的真相不过是陷入另一种宿命。

《苍月十字架》在暗示一种开端的同时，也留下一下奇怪的现象：Chaos被完全无视了。女教主或许知道世界的多元和Chaos的存在，其教义中的至善之神不是与Chaos相对的God，只在人间世界与至恶的Dracula处在相当的级别。也有可能所知甚少，信仰一个不存在于人间的意志，正如Good Ending中阿鲁卡多仅仅在说："魔王虽然邪恶，但世上必须有魔王存在。"



▲在关键时刻干掉他……这次J模式或许暗示着Good Ending将不再是惟一真正的结局。

文 太阳黑子工作室 Kenyo 编 LIKY

不可思议的迷宫

Vol.24

TGS 上的《风来之西林》

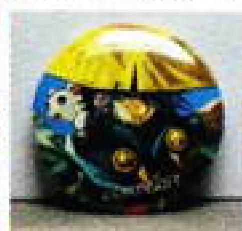
在本次TGS展上，日本手机巨头NTT DoCoMo的展台展出了手机版《风来之西林Extra》的试玩，LIKY怎么会错过这个千载难逢的机会呢？当然体验了一番。《风来之西林Extra》是专门对应目前功能最强的900i系列手机的游戏，所以游戏不仅画面非常精细，运行速度也非常流畅。游戏系统与GBC版的《西林GB2》差不多，不过开始可以选择不同的难度，包括简单、困难、至难等等。由于后面还有人排队等候，所以LIKY只能匆匆体验了一下，选择"困难"难度打到4F就被怪物干掉。



▲《风来之西林Extra》的试玩台。



▲游戏实际的画面非常精细。



▲试玩的人可以得到这枚《西林》的小徽章。

（汗）不过只要试玩游戏的人都可以得到一枚小徽章，也算有所收获了。拿徽章的时候突然发现展台上摆放着"玛姆鲁"和"琴塔拉"的玩偶，真是可爱啊，不过它们好像不是奖品，只是招揽玩家用的，否则一定要想办法弄一个。

《风来之西林》与《口袋妖怪》的合体版？

9月2日Nintendo官网的新游戏发售表上出现了《口袋妖怪不可思议的迷宫》（以下简称《口袋妖怪迷宫》）的发售日，NDS和GBA版都定于11月17日，但是一段时间后又奇迹般地消失了，不过其他网站依然能找到相关的发售日情报，不禁让人猜疑游戏是否会延期。不久，日本某个口袋妖怪的专题站便放出了一张西林与口袋合体版的恶搞图片。

图片以西林SFC版的故事情节和游戏画面作为素材。话说小智听闻传说中的神鸟栖息的地方存在着幻之精灵，于是便带着捕捉精灵的梦想向迷宫进发了。看看小智的一身浪人服，是不是别有一番风味呢？最有特色的还是跟西林一样叼着一根树枝摆酷的Pose，就连帽子也是像模像样地有个裂口。而西林原来的宠物小鼬鼠科帕变成了口袋妖怪的招牌宠物皮卡秋，更多几分亲切可爱。游戏中，小智以精灵球捕捉精灵，可以使用精灵的特技对付野生精灵或者精灵训练师，一旦死亡后精灵会逃走。由于继承了不可思议迷宫复杂多变的随机性和耐玩的特点，为此还打上了"可玩1000次的口袋妖怪"的宣传标语。这张《口袋妖怪迷宫 风来之小智》假想宣传海报赫然写着11月17日发售中止，实际上影射了Nintendo官网《口袋妖怪迷宫》发售日消失的事件。

对《口袋妖怪迷宫》有兴趣的玩家也不用担心延期，最新的《FAMI通》杂志上已经确认了11月17日发售，Nintendo官网看来是抢先发布消息了，让人虚惊一场。



▲让人佩服作者绘图能力的《口袋妖怪迷宫 风来之小智》假想宣传海报。

万众期待！《风来之西林DS》终于降临！

在上一辑已经确认了《风来之西林DS》即将发售的消息，这次我们来详细了解一下本作情况吧。

9月9日的Sega战略发表会上，Sega与Chunsoft展开了新的业务合作，提供资金共同开发Chunsoft的多款看家作品，其中最令人关注的当然是令众多玩家翘首企盼的“《西林》系列”最新作《风来之西林DS》了，预定2006年发售。双方在合作方向上是这样的，游戏开发的基础技术工作所遇到的难点交由Sega负责解决，而Chunsoft主要在游戏创意和游戏性上下功夫。Sega的技术和Chunsoft的创意完美结合，我们有足够的理由相信，其合作的作品在品质上将会超越玩家的期待度。

Chunsoft社长中村光一对于《西林DS》的简短发言——“NDS是一部充满魅力的主机，双画面和触摸屏创造出了新的玩法。本作依然继承以前大受好评的‘风来救助队’系统，利用通用的咒文系统可以救助，或者利用NDS的WiFi无线网络通讯也可救助。在本作中我们还特别设定了一些新要素对应WiFi无线网络通讯，此外还有很多有趣的点子还在构思中，势必会让大家有耳目一新的感觉，敬请期待。”

其实Chunsoft很早以前就与Sega携手合作开发过SS的《街》、DC的《风来之西林外传》等作品了。不过《外传》由于突发性的BUG被迫延期发售，错过了圣诞这个黄金销售期，再加上发售时期在DC已寿终正寝的时候，不仅没有发挥到挽救DC的作用，还影响了自身的销售成绩，卖了1年还不到2万份，这种回报令开发人员非常沮丧，因此Sega与Chunsoft从那以后就暂停了业务合作。自从2002年《外传》发售以来，至今已有3年没出过《西林》的新作。在GBA的黄金寿命期内，Chunsoft由于自身经营的不善，没有足够的人力和资金开发《西林》这样的白金作品，而Chunsoft似乎对移植又不太感冒，玩家想在GBA上体验一下《西林》移植作也未能如愿，白白错过了推广《西林》作品影响力和提高《西林》形象人气的大好时机。早前与任天堂合作开发NDS上的《不可思议迷宫》被证实是《口袋妖怪迷宫》之后，一度让人心灰意冷绝望不已，不禁哀叹恐怕等到海枯石烂也等不到正统《西林》作品了。现在公开的《风来之西林DS》情报无疑给所有Fans注入一针强心剂，所谓守得云开见月明，今年初笔者在写《西林NDS新作大预想》的时候（详见《掌机王SP》8、9、10三辑），就“预见”到了这一天终会到来的。呵呵，什么叫绝望后的喜极而泣，相信很多Fans现在都能深刻体会了。





▲颇具创意的《西林DS》假想图。

各位《西林》的真Fans还想什么呢？等模拟器？还是老老实实攒钱买NDS吧，估计《西林DS》在明年秋发售，到那时NDS也该降到底线了，正好连同游戏一起拿下。

最近网上流传着《西林DS》的假想图，是一位日本玩家所杜撰的作品，仿效了Nintendo官网的风格。假想图上屏采用了SFC版的画面，下屏是用触摸笔在白纸卷物上书写咒文的原创画面。乍一看似乎用白纸卷物来书写咒文很有创意，使得不少玩家看到图片时拍手称好。其实，从《西林GB2》开始的后几作，白纸卷物写咒文时会出现选项可以直接选择咒文，只要以前读过一遍卷物就OK，如果用笔书写咒文就会略显多余繁琐，而且对于国内玩家来说会因语言问题有操作障碍。当然这只是该作者的个人设想，不代表《西林DS》以后会做成这样。笔者希望Chunsoft不要为了应用触摸屏使得游戏的流程和操作显得复杂拖沓，为了触摸而触摸是最大的误区，重要的是把精力放到游戏性的本质上，这才是《西林》作品一贯吸引人的地方。

文 雷伊



NDS版《逆转裁判 新生的逆转》终于如期发售了。虽然游戏在画面表现上比起GBA版来几乎没有经过任何强化，但新增加的第五话厚实的分量还是让玩家大呼过瘾。尽管这只是一款复刻版，但《新生的逆转》在发售后所引爆的话题性可丝毫不亚于任何一款新作，不仅其限定版在发售后立即被抢购一空，而且更在一定程度带动了GBA版前两作的销量。

《逆转》角色人气投票

从上个月开始，Capcom开始在其官方网站向广大玩家们征集"《逆转裁判》系列"中角色们的人气投票。截止9月15日，已经收到的总投票数为4233票，其中男性角色阵营中御剑怜侍、成步堂龙一和哥多分别占据前三位；而女性阵营中的前三位则分别为绫里真宵、绫里千寻和狩魔冥。目前，该投票还在继续进行，玩家可以输入网址http://www.capcom-fc.com/staffroom/archives/2005/09/post_5.html去为自己喜欢的《逆转》角色投上一票。需要注意的是，由于投票开始时间比《新生的逆转》要早上一个月，为了不泄漏剧情，《新生的逆转》中有很多角色并没有参加这次投票。

TGS2005《新生的逆转》特别宣传片

在这次东京电玩展上，Capcom特别为NDS版《逆转裁判 新生的逆转》制作了一段长达20分钟左右的宣传片。这段宣传片中上演的是一段在游戏本篇中无法看到的特殊剧情，而且是全程语音的！在这段法庭辩论中主人公是绫里真宵，她在玩《新生的逆转》的过程中被御剑所审问。在刚开庭时，御剑就断定真宵放入口袋中的掌机是GBA SP，而成步堂则马上反驳，证明了真宵所持的其实是任天堂的新掌机NDS。整个审问过程中，角色们的台词非常劲爆，台下的观众经常会发出爆笑声。从这个策划已久的宣传片中，我们就不难看出《逆转》开发者们的别具匠心。



▲短片在宣传《新生的逆转》的同时，也在向在场观众宣传NDS。



▲御剑大检察官在开庭前还不知道有NDS这台掌机的存在……

逆转画板

系锯圭介

草图 1

嗜烟如命型

稍微有点瘦削的感觉，衬衣的口袋中隐约可以看见烟草的包装，在表情上和定稿后的系锯有一定的差别，并没有游戏中系锯所特有的那种憨厚的感觉。





完成稿

亚内武文



完成稿

草图 2

清爽大叔型

中分的短发，看上去很像一名邪恶的教师。





草图 1

OTAKU 型

一头乌黑的长发，加上厚厚的镜片，典型的“怪叔叔”模样。





草图 4

莫希干型

看上去很有野性的感觉，发型大概是受了某球星的影响吧……

草图 3

爆炸头型

发型看上去很像摇滚歌手，但配合那张脸来看的话……

文 Chinagba.Kousa　编 马修

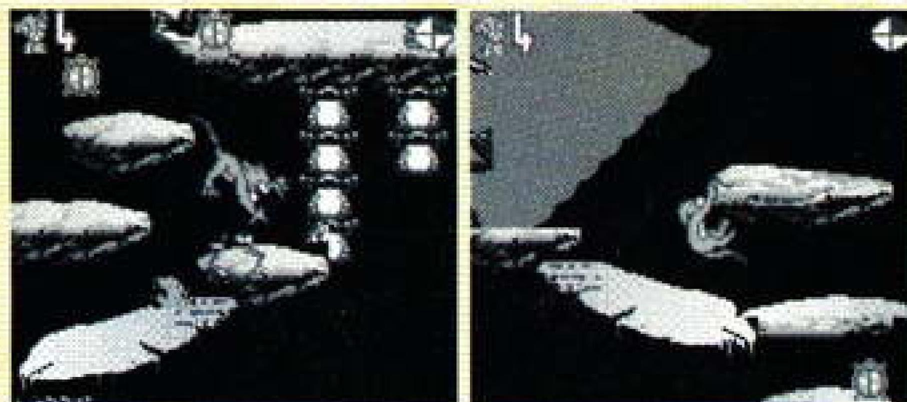
流金岁月
——掌机游戏怀旧长廊

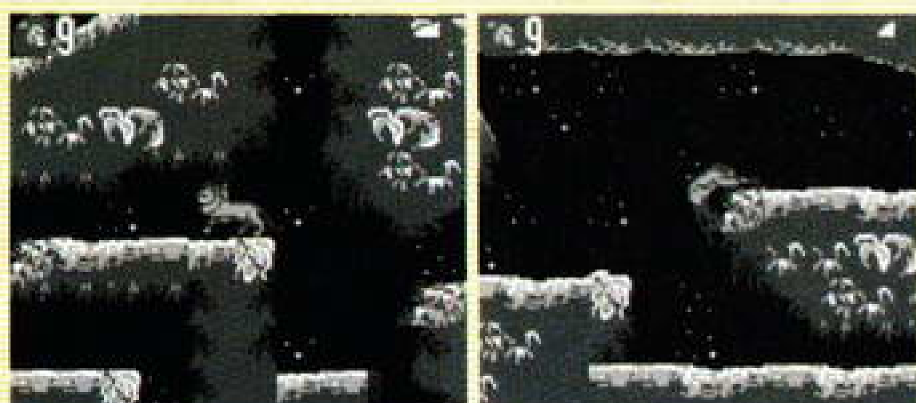
狮子王

机种	GB	厂商	Virgin
发售	1994年	类型	ACT



《狮子王》这个名字大家都不会感到陌生，那首主题歌更是传唱至今。这款11年前随同动画片《狮子王》公映同期发售的作品，讲述了原作动画中从辛巴听信叔叔刀疤的话去找寻大象墓园开始到最后回到荣耀石打败刀疤、夺回王位的故事。本作有着颇高的游戏素质。由于机能的限制，游戏画面不可能做得有多精致，但是游戏场





景却描绘得淋漓尽致，尸骨边的的大象墓园，荆棘丛生的灌木丛等都看得清清楚楚。游戏里辛巴的动作也很丰富，而且到后边辛巴长大后还有新的动作补充，比如说爪子攻击等；爬岩石时动作也很到位，完全体现出狮子用锋利的爪子插在岩壁上，腿经过摩擦向上爬的动作。

一般GB平台上的游戏，游戏的BGM都或多或少有些单调不中听，但是《狮子王》就不同了，它的音乐大家都很熟悉，游戏里面基本上每个关卡的音乐都不同，而且这些音乐都是取材自动画，当你玩到大象墓园那一关时听到刀疤号令千万只土狼时的那首音乐，是不是很亲切呢？有时间的话，把它找出来，再体验一下辛巴成长的艰难吧。

V拉力

机种	GBC	厂商	Infogrames
发售	1999年	类型	RAC



GB平台上的赛车游戏，其素质固然不能和现今的掌机平台上赛车游戏同日而语，但是在过去，这款《V拉力》给不少玩家带来了无比的快乐，只要把卡带插进插槽，就可以身临其境地驾驶着拉力赛车在赛道上奔驰，不管是泥泞的湿地、皑皑的雪地还是灰尘仆仆的沙地，只要和自己的爱车一起向终点冲刺，就能取得最好的成绩。

现在掌机上的赛车游戏不仅注重油门、换档、刹车、转弯，甚至连甩尾都很讲究，但是对于这款上世纪末的作品来说，这些要素是不可能全都体现出来的，或许正因为这样，本作才那么容易上手吧。本作虽然操作很简单，但是转弯时“慢进快出”的方法却有所保留，游戏的赛道数目根据玩家所设的难度而定，难度越大赛道越多。游戏中车辆只有4辆，但比起当时一些只有一辆车的同类游戏来说已经是很好的了。记得自己也是无意中买了一张合卡，而恰好这张游戏卡里就有这个游戏，于是自己就喜欢上了它，后来看见GBA上要制作本系列的第三作时更是喜出望外。或许正是因为它那并不繁琐的系统以及诸多的不完善，才能让读者把它铭记在心吧。





月华之剑士

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	2000年	类型	FTG



在街机上风靡一时的“《月华之剑士》系列”，相信在那个年代只要是进过街机室的都见过它的身影吧。本系列以爽快的打斗、清新的场景、众多的角色、还有一些隐藏要素赢得了不少FANS。SNK同样把它也移植到自己开发的掌机NGPC上，借此我们也可以在掌机上体验到《月华之剑士》带来的乐趣。



游戏一改街机版的人物设定，将人物形象改为Q版，这样一来不仅人物显得可爱，而且更符合掌机小巧玲珑的特征。游戏的操作感自然是无话可说，SNK的格斗游戏的素质也有保证，像《KOF》、《饿狼传说》等FTG一样，本作玩起来很容易上手，不知不觉间就会沉浸在刀光剑影的剑士年代。

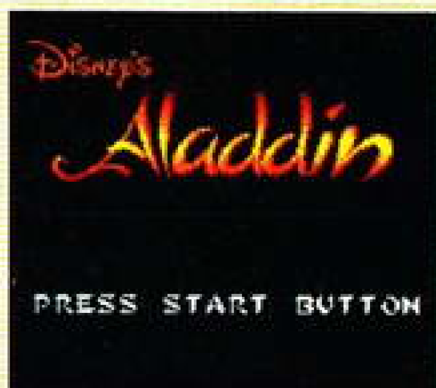




音乐方面，本作尽管不像“《KOF》系列”那样只要听到音乐就知道战火又一次点燃，但音乐也仍是可圈可点的，从头到尾都是浓厚的古代日本风格，使得玩家更投入地沉浸于剑士的对决中。

阿拉丁

机种	GG	厂商	Disney
发售	1994年	类型	ACT



《阿拉丁》是迪士尼继《美人鱼》、《美女与野兽》之后意图实现票房三连霸的野心巨片，最终在票房上如愿突破了两亿美元。游戏和动画都取材自家喻户晓《一千零一夜》的神话故事《阿拉丁》，描述贫民出身的阿拉丁为拯救公主，潜入皇宫而击败贾方的故事。本作的剧情囊括了整部动画，游戏的亮点则体现在动作、音乐以及良好的手感上，无论是奔跑还是跳跃，人物的动作都很自然，只有从平台上跳下时显得僵硬。游戏的画面比较粗糙，毕竟是机能所限。重新挑战本作，是否还能回忆起那段浪漫的故事呢？







火腿太郎

机种	WS	厂商	BEC.CO
发售	1994年	类型	ETC





国内任何一家礼品店或玩具店，都能看见火腿太郎的身影，要么是玩偶，要么是电子宠物，它就像多拉A梦、皮卡丘、蜡笔小新等可爱的卡通人物一样伴随着我们的生活。

本作就像电子宠物一样，每天喂火腿太郎吃东西，给它洗澡，抚摸它，和它交谈，培育火腿太郎成长。游戏的主角就是火腿太郎，而玩家则是它的主人。作为一款宠物育成游戏，最重要的就是表现出宠物的可爱和培养的细节，本作在这方面做得还是相当好的，欢快的音乐中，不同指令下火腿太郎表现出来的样子都是憨态可掬，非常有趣。朴实的本作绝不会让任何一位喜爱火腿太郎的玩家失望。





大家来做 掌门人SP

先向各位问候一下：中秋快乐，国庆快乐！国庆节又将迎来一个假期，虽然不如暑假寒假那么过瘾，但在秋高气爽的10月，却是比任何时候都适合旅游——这么好的季节，即使不旅游，也多做些户外运动吧。

教师节收到短信：

各位，教师节到了，请大家：1.别在课上玩掌机；2.别在课上看游戏动漫杂志；3.别在课上讨论游戏内容；4.别在下课时候学游戏人物发必杀。

南京 余寒蕊

胧月：胧月曾经做过家教，和两个孩子相处得很好，从而也想过是不是以教师作为职业的。我想如果自己做了教师，在玩游戏方面一定会对学生给予宽容和理解——当然，宽容也并不等于纵容。也许有些无德之徒会打着冠冕堂皇的旗号而把学生的掌机据为己有，可大部分的老师毕竟心里还是为了学生好的，所以胧月在此真诚地奉劝各位身为学生的DDMM们：掌机，我们可以下课放学再玩；尊重老师的劳动和苦心，也不要单单只在教师节的那一天。

编叔编姐们好！能否告诉我些《任天狗》的游戏心得呀？Thank you！

北京 林天宇

马修：这位读者明显对男编有性别歧视。

胧月：不能这么说，这明明是对男编格外尊敬。

铭风：养狗心得请参照《掌机王SP》第16辑。

我觉得“忍者之里”既然都是在说忍者，就应该写如一些手里剑、一些现实中的忍术之类血腥的东西。

福建 林嘉威

胧月：这位读者真是急性子。手里剑、忍术这些刺激过瘾的东西，在以后的“忍者之里”肯定会介绍的，不要着急。



紫枫这小子怎么两头混呀？莫非是美编中的老编？听说老头子都很喜欢养些仓鼠或王八喔……编辑部职业也挺全了，上班族一位，无业民一位，流氓一位，弓使一位，兽人战士一位，骑士一位，剑客一位，玩《火纹》还好，玩《FFTA》必全灭！（没白魔和黑魔。）

广西 梁良

胧月：（拼命阻止操起尖刀的某编和某编）大家冷静，请勿对号入座……

马修：按照来《掌机王SP》报道的先后顺序和梁读者给出的顺序对照，马修我似乎是无业游民。（－ －）

小编们，你们也真是的，怎么都欺负海文吗？他怎么刚一出场脸上就有创口贴呢？看你们有刀有弓还有剑的，应该给海文一把AK嘛！

洛阳 何晨

海文：你要这样想，他们用刀用剑向我攻击也最多只能伤到我一点皮毛呀……要是我再拿一把AK不就太欺负人了吗？哈哈。

8月22日星期一，我们学校开学了。因为文理分科，所以我被分到了陌生的班级，有着一群同学外加一个不人道的班主任。班主任要求我们每天7：00准时到校上早自习，但是我们学校规定7:30才上的啊。现在只能6：30就从家出发了，因为季节原因现在从家走时天还算亮的，但到了冬天早上6：30的天就黑黑的，那时上课只有用SP来当手电筒了！

贵州 李明飞

马修：拿什么照亮也是苦读啊。马修也想起初中高中时早出晚归的日子了，那时拿的是真的小手电筒哦，北方冬天的早晨天还没亮，小小手电筒的微弱的光照在雪地上……当时的感觉就是困和累，现在呢？这种感觉还真难以表述。相信以后李明飞同学回想起这段用SP当手电筒的苦读日子时，也会有同样难以言喻的感觉。



胧月：拿SP当手电筒？大家快来！瞧瞧这位多奢侈，快赶上某某和某某两大阔少了。

《机战J》就要发售了，根据众小编形象分类：
真实系：LIKY、紫枫、海文
超级系：雷伊、胧月
平衡系：马修、铭风

广东 张智超

胧月：什么叫“平衡系”？莫非就是“废柴系”的婉转说法……

马修：铭风啊，据说“死”字有十九种写法，你看我们教胧月写哪一种呢？

铭风：废话少说，杀之。

A：假如我有部PSP就好了。(T_T)
B：你有钱买游戏吗？
A：若有NDS也很好啊！
B：上下双屏你反应得过来吗？
A：GBA SP也行。(T_T)
B：不出3天被你摔坏。
A：GBA！总行吧！
B：哪来一部GBA给你？
A：……（郁闷到想狂扁人。）

深圳 刘迪诗

胧月：女玩家A和男同学B的聊天记录，请小A不要郁闷了，你同学只是在逗你。

一日，有一好友购得一国产高达模型（SEED中吉良驾驶的那个），拼好后正在赏玩，另一友走来，见之，作惊喜状，曰：“哇噻！这个变形金刚好酷啊！”我与好友瞬间石化，他把高达拿在手中看来看去，掰来掰去，终于郁闷而无奈地问道：“这个……怎么变飞机啊？”我与好友立刻金属化……

云南 赵权

海文：记得第一次看到高达是在小学时候买的一套明信片上面，那时候正是变形金刚大行其道的时候，结果那时候只要是和机器人沾上边的东西在国内就都被叫做了“XX金刚”，高达自然也入乡随俗地被称作了“百变金刚”……

雷伊：呵呵，这个把高达当作是变形金刚的朋友肯定是动漫游三不沾的人！

马修：没错，变形金刚是不接触游戏动漫的人对大型人形机器人的统称。

铭风：现在还会闹这种笑话……




你们好，这次写信主要是为了中奖。我接触《掌机王SP》主要通过我同桌。说起此人，长的真是惊天地，泣鬼神，而他是你们的铁杆书迷，每辑必买！但令我郁闷的是，像他这样运气差到在课上被点名率将近100%的人，竟在上学期中了一台GBA SP，我顿时感到前途一片光明。现在除了GBA外其他都在千元以上……

天津 吕学浩


雷伊： 那个……人家辑辑买，当然中奖率高了。你看他被点名率不是将近100%嘛。抽奖我们做不了主，但我相信你一直寄的话应该是很有前途的！


铭风： 竟然这样形容偶们的铁杆书迷！关门，放雷伊。

马修你好，我是《游戏机实用技术》和《掌机王SP》的老读者了，随着年龄的增长，对GAME的热情也是大不如从前（本人已24了），工作就业的压力正迫使我远离游戏，每月阅读《掌机王SP》早已替代了打机时间。很喜欢现在《掌机王SP》的读编交流栏目，还有马修你的主持风格，你那种随心随性的话语让我找回了以前打机时的快乐感觉，谢谢！

湖北应城 朱玉龙


马修： 先谢谢你对马修工作的肯定哦，现在参与“掌门人SP”的小编多了，希望大家多种多样的风格能让大家经常感到新意。说到对游戏，马修实在太理解了，就业、工作、感情、家庭……随着年龄的增长，人的压力和责任都会越来越大。但相信困难都是暂时的就没什么好怕的，有压力没关系，有信心在，我们就能笑面人生并享受人生、享受游戏。在此马修也祝这个暑假之后面临择业的玩友们早日找到合适的工作，心想事成！

笑话一则

某日看了则笑话，改成如下，希望能博得大家一笑，某日课后，后勤主任来检查课桌的损坏情况，看到一空桌上画有一款精致的PSP（不懂是啥），问邻座的学生：“这是谁设计的怪物？学生靠过来一看是心目中的PSP，便说PSP乃索尼公司设计开发者所为，主任大怒，便说：“那好你下午告诉索尼的人到我办公室走一趟。”

广西 岑忠勋


马修： 看到这里马修不禁流汗，各位读者且莫上课看《掌机王SP》呀，说不定哪天哪个校领导就对学生一瞪眼：“告诉马修下午到我办公室一趟。”

不知道小编们有没有我说的情况：在书上看到一款很好的主机，买回去后却又和想象中的有差距。再看着一时兴奋买下的一堆游戏，反而有一种不想玩的厌恶情绪。这是不是一种病？现在觉得自己看《掌机王》倒比玩游戏觉得更有趣了，真是迷茫啊。

kld


软饼干： 其实这是一种很正常的情绪，不必过分担心，想时时刻刻都保持对游戏的热情几乎是不可能的。因为随着年龄的增长，不可能再把游戏作为你生活的全部。你所需要考虑的事情会越来越多，你的心情会受到越来越多来自外界的影响。对付这种情况的最好办法就是顺其自然，按照自己心中的真实想法去做，千万不要强迫自己去玩游戏，那只会让情况更加糟糕。


马修： 亲身体验，亲身体验，不过马修的看法是那个主机买了可能觉得厌恶，但不买的话会一直悬着吊着……



近来发现在玩掌机的人群中还有一批明星的身影。陈慧琳在香港的一个展览会上说会和男友一起玩PSP，周杰伦在拍广告的间隙在玩PSP（不知情的记者报道说是在玩手机），张韶涵在Chinajoy的一个记者会上说平时会玩PSP来放松……可见掌机在明星的闲暇时间帮助他们缓解工作的压力，掌机的魅力可真是大啊！不知道诸位小编在工作之余除了玩掌机会怎样来缓解工作压力呢？

上海 彭佳良



紫枫： 被女朋友拉去逛街。T_T



雷伊： 我么……没什么事时大概就会睡觉吧。



马修： 空想，想着有一个女朋友，然后陪女朋友去逛街。（— —）



铭风： 我对工作有着满腔热情，丝毫没有压力。（众编皆惊讶。）





胧月： 明星们平时都是天南海北到处跑的，身边能有一台掌机对他们来说也确实是一个不错的消遣。要说到小编们的消遣方式，那就多了去了……



LIKY： 没什么事时就会睡觉，不愧是猫啊。



海文： 我的话，应该是等到晚上的时候把房间的灯光全关掉后听音乐吧……

今日台风袭来，深处内陆的重庆也降雨不断，使有“火炉”之称的山城重庆凉爽不少。不知众编们的处所是否也降雨不断？再过几天就是我的“破壳”纪念日了，希望能收到大礼。

重庆 谢文隽



胧月： 小编们首先送给你一份迟到的祝福：“祝你生日快乐！”深圳虽然地处南方，可是感觉上并不是太热的，前些日子台风也登陆深圳，大雨倾盆，所以那几天干脆连空调都不用开，乐得省下电费。



马修： 重庆的热确实是有名的，不知看到书后谢玩家是否还觉得那么炎热。

我马上就要去武汉读大学了，当我妈知道我要带着GBA SP去上学的时候就觉得我很可笑，说我那么大的人了还玩小孩子的东西真是丢人……是啊，现在六七岁的小孩子玩的东西我这么大了还在玩，想想是有点丢人哦。不过我想就算我到了六七十岁的时候我也还是坚持不懈地玩游戏。想到一个六七十岁的老头玩掌机的样子一定很可笑。

山东 宋振鹏



铭风： 人们不是常说“活到老、学到老”吗？把这话改成“活到老、玩到老”也一样是成立的。



马修： 引用《泰坦尼克号》的一句经典给送宋玩友和所有读者——享受每一天。



海文： 我要是看见一个老伯在公园里拿出GBA在玩的话，我一定不会觉得他好笑。大家不觉得这种充满童心的老伯很可爱吗？

暑假终于结束了！（汗，大家不要急着晕倒）我之所以这样说是因为我在假期中过着非人的生活，资金全封锁＋人身自由极限控制，这是对本人身心的究极摧残方式呀！至今惊魂未定。T_T

广西 黄昊

铭风：资金全封锁，人身自由极限控制……这听上去怎么好像金手指改出来的一样，为了提高升学率，这方法用的也是无所不用其极啊。

马修：也很无奈，入乡尚且要随俗，何况就在自己家自己学校……我是不是很消极啊？

海文：我小时候运气不错，没怎么受这份罪。因为从尝试补课的结果来看，学得不好的科目再补也照样学不好，学得好的科目就算不补课也照样好……看来还是补课这种学习方式不适合自己啊。

雷伊：暑假本来应该是放松身心，体会课堂之外生活乐趣的黄金时间，但是在很多因素的影响下，这个东西的存在意义似乎也渐渐变味了。不过这一切都是社会大环境决定的，不过管得再紧，辛苦学习了一天的学生们玩一会SP应该不算过分。



紫枫家养的宠物还真是多啊，难道他是《口袋妖怪》的FANS？

吉林长春市 方可

马修：虽然没看紫枫玩过《口袋妖怪》，但紫枫确实很喜欢养小动物。这点让喜欢《口袋妖怪》却嫌养小动物麻烦的马修自叹弗如。

从PSP公布的那天开始，我就被它强大的机能和多样化的功能给吸引住了。不过由于某些原因，我迟迟都未将其入手，等了半年多后，终于等到了陶瓷白色PSP的公布。相比最初的黑色而言，我更喜欢白色的纯净，现在白色PSP终于要发售了，我也要开始摩拳擦掌啦！

上海 胡云

雷伊：随着掌机的日趋时尚化，新推出的掌机们可供选择的颜色也在逐渐增多。不过这样一来问题也来了，因为一些性急的玩家在第一时间购入的掌机往往不是自己最喜欢的颜色。其实雷伊和你一样，也比较偏向于白色的掌机，不过实在是受不了NDS和PSP的诱惑，在第一时间没有选择的情况下就购入了首发色……对你能够选购到自己所喜欢的颜色的掌机，雷伊真的非常羡慕。

海文&胧月：幸好我们两人还没有入手PSP，以后我们还有很多选择的余地。（笑）

掉PSP、NDS的苹果树固然是没有的，但掉PSP、NDS的《掌机王》应该是有的吧！快掉几部PSP、NDS到我头上吧！拜托了……

广东开平市 黄景鸿

软饼干：牛顿被苹果树上掉下的苹果砸中脑袋，就搞出了啥地球引力的大学问。不知被我们《掌机王SP》掉下来的PSP、NDS砸中的读者们，会搞出什么好玩的名堂？



通知

浙江温岭的**任谜**玩友，您的奖品NDS现被退回，请任谜玩友见到消息后尽快与掌机王读者服务部联系，确认您的收件地址，以便我们尽快给您重寄奖品。掌机王读者服务部电话：0931－4867606。

继续期待大家的意见和建议

看到这里，这本《掌机王SP》也看了一多半了，各位对这辑有什么意见和建议赶快告知小编。还是那句话："《掌机王SP》的成长，离不开各位读者们的支持！"把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现不足之处以便及时改进。为了让属于你、我和大家的《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。请各位掌门人不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。或发Email到pgking@263.net。

也可以直接登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/）掌机游戏讨论区的意见收集帖直接提出，小编随时欢迎。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发Email至pgking@263.net



《掌机王SP》邮购信息



《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第19辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第21辑、《掌机王SP》第22辑、《掌机王SP》第23辑，定价12元。邮购读者若超过一个月未收到书，请及时与《掌机王》读者服务部联系。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，也注意地址详细和字迹工整，最好留下自己的联系电话以便于联系。

邮购咨询电话：0931－4867606

小编寄语



马修

★终于看了《FFVII AC》，因为不算《FF》FANS，所以还真难作出评价。

★近期NDS的势头很猛啊，《应援团》、《大乱斗》、《恶魔城》……不过马修仍然沉迷于《超级大战争DS》中，其余的排队吧。



▲这个电锯MM也很萌，只是不知道出自哪里。

★《战国封神传》、《天地之门》中文版、《电车GO》、《大战略》、《战国无双》……为自己的PSP迎来第二个春天庆祝一下！

★在某月的影响下，马修也习惯了"萌"（可爱）这种说法——GBM太萌了！



LIKY

◆此次去东京参加TGS，真是一段难忘的体验，3天展会固然让人大开眼界，而去日本著名的秋叶原也是自己长久以来的愿望。那里不愧是游戏和动漫书籍的天堂，满大街的游戏店、动漫书店让人眼花缭乱，比较遗憾的是时间太短，走马观花地逛了一遍，真是心有不甘啊，希望以后还有机会。

◆早就听说日本的柏青哥业务火爆，这次总算亲眼见识了，那天上午在秋叶原看到一队排着长队的人，仔细一看原来是在等候柏青哥店开门。先前还以为他们是店员，不过看了一会他们彼此都不交谈，估计是玩家吧。





雷伊

■和之前所希望的一样，《恐怖惊魂夜2》和《街》等Chunsoft的名作要移植给PSP了。虽然之前已经收藏过这两个游戏的正版，但PSP版推出后应该还是会支持的，只希望到时候游戏画面不要是单纯的4:3加边框就好了。期待底虫村那首恐怖的童谣在PSP上继续传唱的那一刻……

■和老妈一起看电视的时候，她总是会对电视中出现的事情和现象发表自己的看法，而我则经常会被她言辞中不经意间所透露出来的那份善良和乐观所感染。

■一直觉得《大合奏》是所有音乐游戏中收录曲目最符合自己胃口的一款作品，虽然没有语音伴唱，但当Mr.Children那首《名もなき诗》熟悉的旋律响起时，还是被感动得一塌糊涂。



铭风

◆《FFVII 再临之子》整个过程高潮不断，实在太爽了。是否玩过《FFVII》看的感觉还是不同的。特别是当看到以前的人物、招数、场景都这么真实。



◆在网络发达的今天，虽然没办法去TGS，但口袋光环内收录了现场介绍和众多的游戏影像，希望大家也能感受到展会的气氛。最后，放张SHOW GIRL纪念一下本次展会吧。



胧月

●最近看了《达芬奇密码》，作者以颠覆的手法把达芬奇的艺术作品全部重新诠释了一遍。喜欢宗教或者中世纪欧洲艺术的朋友推荐买来看一下。明年这部作品还将派成电影，由汤姆·汉克斯主演，颇让人期待。

●附近有几所学校，最近开学了，学生铺天盖地的，把小编们吃中饭的饭店都占满了，一进餐厅就看见一屋子的蓝色，一开始还在纳闷这些学校怎么都把校服定成一样的，后来才知道原来整个城市的中学生都穿这样……



◀最近被某人威胁，『如果学不好画画，哼哼哼……』



紫枫

◆日剧《龙樱》总算放完了，这部讲述校园的故事与以往确实不同，但与《电车男》在一个季度播出，如果错开的话，收视率应该还会更高才对，最后虽然不是传统的皆大欢喜，但是有人欢喜有人忧愁才是真正的生活吧。

◆继F4后，日本人也要出演真人版的《流星花园》，不过演员名单被遗忘在历史的角落了。

◆看到同事新买的GBM，发现手大一点的朋友用起来很吃力，那么，我是不是也要买一个呢？



软饼干

◆看了《GTA：自由城的故事》的宣传影像，发现和自己看的美剧《黑道家族》有七分相似，连主角名字的发音都十分相似。推荐大家去看这部电视剧，看完后再玩游戏一定更有感觉。

◆白色版PSP、PSP版《胜利十一人 9》再加上年内就要发售的PSP版《头文字D》，这可都是不可放过的好东西啊，不知读者大大们是不是这样认为？反正软饼干我是一定都要收入的。





海文

◆任天堂新主机“革命”的“手柄”总算是露出了庐山真面目……不过自己还真的不敢确定那个东西是不是还能叫做手柄……

◆说起展出的游戏，最让我感到兴奋的莫过于Namco的《皇牌空战ZERO》了，前作《皇牌空战5》不管是剧情、人物刻画还是音乐都让人印象深刻，《皇牌空战 ZERO》作为《皇牌空战5》的前传，不知道能否在这几个方面做出突破。说老实话，考虑到前作的高素质，海文觉得只要《ZERO》能够保持前作的水准就已经心满意足了，尤其是自己一向重视的音乐部分。

◆预祝各位读者们能在十一黄金周里吃好、睡好、玩好！^0^

◆在《机战J》的热潮下，我又有了把儿时的经典《宇宙骑士》复习一遍的念头，不过TGS期间还是挺忙的，还是先放一放好了。

交流空间

国庆长假即将到来，先祝各位读者朋友们黄金周快乐！难得这么长的假期，不好好利用真是可惜呢。趁此时机，建议大家不要总窝在家中打机，出去走走吧。

We are friends！

姓名：乐听露　　昵称：ソラ
性别：女　　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP（BF的）
地址：北京市海淀区人大北路倒座庙1号1701#
邮编：100080
QQ：228317853
想说的话：希望喜欢《王国之心》、《塞尔达传说》、《我们的太阳》、《牧场物语》的朋友加我Q哦！

姓名：李旭东　　昵称：§晴天§晓火
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《塞尔达》等
地址：成都市成都大学附属中学高一（4）班
Email：qwfy-he@163.com
QQ：261086248
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！多卖几本！

姓名：黎伟滨　　昵称：蕉人
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《KOF EX2》、《机战》
地址：广东省广州市五山学生公寓8幢202
邮编：510642
Email：544495350@qq.com
想说的话：感谢任氏带给我们的感动，喜欢机战的Gamer多与俺联系哦！回信率100%加上100的诚意补正。(^_^)

姓名：张炯　　昵称：GAME BOY KUANG
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA（卖了）、GBA SP（卖了）、NDS（做梦中）
喜欢的游戏：《KOF》
地址：深圳市龙华镇第十工业区广鑫顺公司
Email：kof456@tom.com
QQ：276911399
想说的话：我是个《KOF》的菜鸟，希望有人可以来指教我。

姓名：赵淼
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDS（银）
喜欢的游戏：《口袋》、《KOF》、《龙珠》、《牧场》和"《卡比》系列"
地址：北京市丰台区右安门五林小区24号楼104号
邮编：100054
想说的话：独乐不如众乐！

姓名：温健　　昵称：灰雾
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP（卖了）、NDS（快了）
喜欢的游戏：《黄金的太阳》、《口袋妖怪》、《光明之魂》
地址：四川省成都市青白江区大弯中学高07级10班
邮编：610300
QQ：332076962
想说的话：没啥想说的，就说希望中奖吧。

姓名：冯霄汉
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》
地址：北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113楼1301室
邮编：100029
Email：wjfejt@163.com
QQ：312870204
想说的话：希望各位《口袋》、《火纹》的爱好者与我一起讨论游戏。

姓名：蔡德成

性别：男　　　　年龄：20

拥有掌机：银白 SP

喜欢的游戏：《火纹》、《机战》，经典 RPG 和 SLG

地址：江苏省无锡市 74926 部队 84 分队

邮编：214141

QQ：31301928

想说的话：喜欢游戏的人都来和我聊聊吧！愿我们都能成为好朋友。

姓名：吴俊龙　　　　昵称：Juno

性别：男

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《KOF EX2》、"《口袋妖怪》系列"、"《洛克人 EXE》系列"

地址：广东省英德市英德中学高三（11）班

Email：wjlong1988@163.com

QQ：89510689

想说的话：愿认识喜欢机器人模型（高达）的朋友们！

姓名：谭佳烨

性别：男　　　　年龄：14

拥有掌机：GB、GBC、GBL、PSP（在中奖后）

喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"

地址：江苏省常熟市菱塘北村三弄 27 幢 307 室

邮编：215500

想说的话：我要 PSP！

姓名：韩奇男

性别：男　　　　年龄：18

拥有掌机：GBA（蓝）

喜欢的游戏："《机战》系列"、"《黄金的太阳》系列"、"《火纹》系列"

地址：新疆乌市体育馆路 29 号附 1 号 11 楼 2 单元 2 号

邮编：830002

QQ：312039929

想说的话：会玩游戏的人，才是会享受生活的人，祝《掌机王 SP》越办越好！

姓名：李彬杰　　　　昵称：Easyzhanppy

性别：男　　　　年龄：18

拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏：FPS

地址：浙江省温州市鹿城区信河街黄府巷 32 号 203 室

邮编：325000

QQ：61088907

想说的话：我爱编辑部的每一个人！

姓名：李铁龙　　　　昵称：大腿儿

性别：男　　　　年龄：18

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：《恶魔城》以及所有 ACT、RPG

地址：河北省唐山市育林高中高二（1）班

邮编：063020

想说的话：快来信吧！我等你！

姓名：梁建生

性别：男　　　　年龄：20

拥有掌机：GBA（卖了）

喜欢的游戏：《机战》、《洛克人》、《黄金的太阳》、《炼金术师》等

地址：东莞市东城区大塘头新兴街西一区七巷 3 号

邮编：523120

Email：landgongtong@163.com

QQ：448760137

想说的话：哪位大虾如有二手 GBA 或 SP 要转手的话，联络一下我，最好越便宜越好啊！（^_^）

姓名：陈林

性别：男　　　　年龄：16

拥有掌机：无

喜欢的游戏：《火影忍者 RPG2》、《牧场物语》

地址：常州市武进区雪堰镇西肇巷 16 号

想说的话：我们这没有 NDS、PSP 这样的高级货，连小神游 SP 也没有，所以只能白想。

姓名：王磊　　　　昵称：阿太

性别：男　　　　年龄：19

拥有掌机：WSC、GBA SP

喜欢的游戏：《机战》、《高达》以及所有 ACT

地址：北京市丰台区看丹路 86 军供站北楼二单元 101 室

邮编：100070

想说的话：望广大电玩同窗多与我研究并探讨游戏。

姓名：易洋

性别：男　　　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP、NDS

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《超级马里奥》、《火影忍者 RPG》

地址：江西省南昌市省政府大院 30 栋 101 室

邮编：330006

想说的话：我想要限定豪华版 PSP，最后祝《掌机王 SP》越办越好。

姓名：吴世杰

性别：男　　　　年龄：16

拥有掌机：GBA

喜欢的游戏：GBA 的游戏

地址：沈阳市和平区天津南街 95 号

邮编：110001

QQ：120822809

想说的话：加 QQ 吧！我们在一起，玩到永久！



大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。新出的GBM的显示效果很不错，玩老游戏有全新的感觉哦。

偶最近刚刚玩《JUMP超级明星大乱斗》一直用滴是《掌机王SP》23辑的攻略，但是偶发现攻略竟然有错误！在23期P87页第二大陆放浪的沙漠“1-9”，书上卡片5得到的条件是：装备了5个辅助角色，但其实是装备10个帮助卡片（1格那种）。

Levelup 马铃鼠

是装备10个帮助角色，多谢指出。

GBA版《最终幻想2》中据说在混沌之城隐藏有比石中剑还强的武器，但是为什么我把每一块地方都跑遍了为还是没有找到这把传说中最强的剑呢？

幻想少年

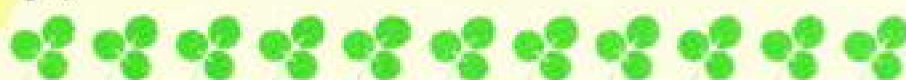
其实石中剑确实不是最强的剑。在混乱城中，在一处有4个门让你选择的地方，从最左边的门进入，一直走到死路。这个时候右下的墙里藏有迷道，里面的宝箱里就可以得到这把最强之剑。



小编你好，我最近刚开始玩《世界传说 换装迷宫3》，打倒有一个叫作“甲巴巴”（看假名应该是这么念）的BOSS，他的力量太可怕，我死活打不过去。我现在已经65级了……请教教我该如何对付他。

山西 AXL

先将男主角换装为乌德罗（宿命传说的那件衣服），对魔王连续使用“阳炎”即可。这一招在发动后可以瞬移到敌人的头顶，躲避他的“泰山压顶”。你现在是65级，用这招打他应该就没有什么难度了。



小马哥救命！我的PSP出了怪问题，我的机子是1.5版的，前一段时间用玩《十二勇士战国封神传》，昨天把引导升到Fastloader 0.8，再玩《战国封神传》，在开始Loading时画面变红然后死机。我换回0.7版还是死机，把记忆棒格式化、换记忆棒也都不行；我又换拷了免引导版、512M用RIP版，仍然不行。我又试了我查一下版本，还是1.50版。其他游戏运行也都正常，但玩《Coded Arms》也有死机的问题，请问是不是我的系统出现故障了？

沈阳 小A

这个当属近期的热门话题了，不仅你，很多用Fastloader 0.8的PSP玩家都遭遇了类似的问题，原因就是Fastloader 0.8确实对系统进行了修改，而被修改后的系统只能用恢复出厂默认设定这一种办法来解决。方法是进入系统界面后，按照如下步骤进行操作：

日文界面：设定→本体设定→出荷时设定に终す，然后选两次“はい”，按○键重启机器，再对系统进行初期设定就可以了。

英文界面：Settings-System Settings-Restore Default Settings，然后选两次Yes，按○键重启机器，再对系统进行初期设定就可以了。

另外也请大家放心，恢复默认设定并不会使系统版本退回刚购机时的1.5或1.0。（真能这样就好了，呵呵。）知道了这个，大家就可以放心地在Fastloade的0.8和0.7间进行切换了。



我在玩《国夫君 热血收藏1》中的《热血街头篮球》时，发现电脑的很多拳脚招式我都用不出来，是怎么回事？

北京 阿合

这个游戏中不少招式的出法比较特殊：要先按A+B键跳一下，在着地时的下蹲状态中按A键或B键才能使出（或者在倒地起身时的下

蹲状态中也能使出），游戏中很多人物都有对应这种出招方法的招式。

而其实以前 TECHNOS 公司出品的很多动作游戏都有一些招式要这么发，比如“《双截龙》系列”或“《热血》系列”的其他作品，大家有空时不妨试试。



最近在打PSP上的《骷髅战士（MEDIEVIL）》，感觉还不错。现在打到第三个BOSS南瓜王，由于靠近时它会用头撞你，所以我采用了使用远程武器的打法。虽然比较安全，但实在是太慢了，远程武器对他的攻击力低得可怜，打一次要十几分钟。所以我想问一下有没有快速解决这个BOSS的方法？

南京 王伟强

这个BOSS是有快速打法的，不过对技术的要求要比使用远程武器高得多。首先装备长剑，在BOSS启动后就上前一通乱砍，这时就可以把BOSS打掉近1/4的血。然后马上向后走，离BOSS越远越好，因为这是BOSS会发动触角旋转攻击，中途还可能会咬你。如果你动作足够快，应该可以不掉血。然后用剑把BOSS放的小兵一一解决，解决后不要马上靠近BOSS，因为如果马上靠近，BOSS可能会咬你，大概停1秒钟，然后靠近BOSS又是一通乱砍，如此往复，记住不要贪心。这种打法大约两分钟就可以搞定BOSS了，熟练掌握后，血费的也很少，还可以节约大量的远程武器，省钱啊！

各位小编好，我是一名“《逆转》系列”爱好者，在这里我想请教你们一个问题。

我玩《逆转》二代和三代的时候，在把某个章节玩穿后下次再玩这个章节，就可以按住B键来高速跳过对话了，但是玩一代的时候却不能这样。由于经济原因，我都是用烧录卡来玩的，不知是不是这方面出了什么问题。

南昌 阿群



这和烧录卡没有关系。其实GBA版的一代本身就没有高速跳过对话这一设定，这让许多玩穿后想再玩一遍的玩家感觉有些麻烦。不过NDS版的一代复刻就吸取了二代三代的经验，加入了高速跳过对话这一功能，这样一来就方便多了。



小弟最近开始玩GBA的《牧场物语》了，有个问题一直困扰这我：为什么我的牛羊总是会不高兴呢？还有怎么给他们吃东西啊？

南京 SAYA



导致牛羊不高兴的原因主要有以下几点：1.忘记喂食，在动物小屋里的牛羊必须在饲料槽中放入对应数量的牧草，在牧场土地上放牧的牛羊则要求土地上有足够多已经长成的牧草，如果雇佣小精灵照顾动物，建议每天去查看一下饲料槽，以防止小精灵偷懒。2.淋雨，只有在晴天放牧才能提升动物的好感度，雨雪天在外放牧超过3小时，牛羊等动物就会不高兴。放牧的方法是推动物从门口出去。3.被野狗袭击，晚上8点，如果有动物在外放牧，就会随机发生野狗袭击事件，虽然长大后的狗狗可以帮我们赶走野狗，但用栅栏围好动物才是上策。最后，请爱护动物，不要用任何攻击型武器（工具）攻击动物。





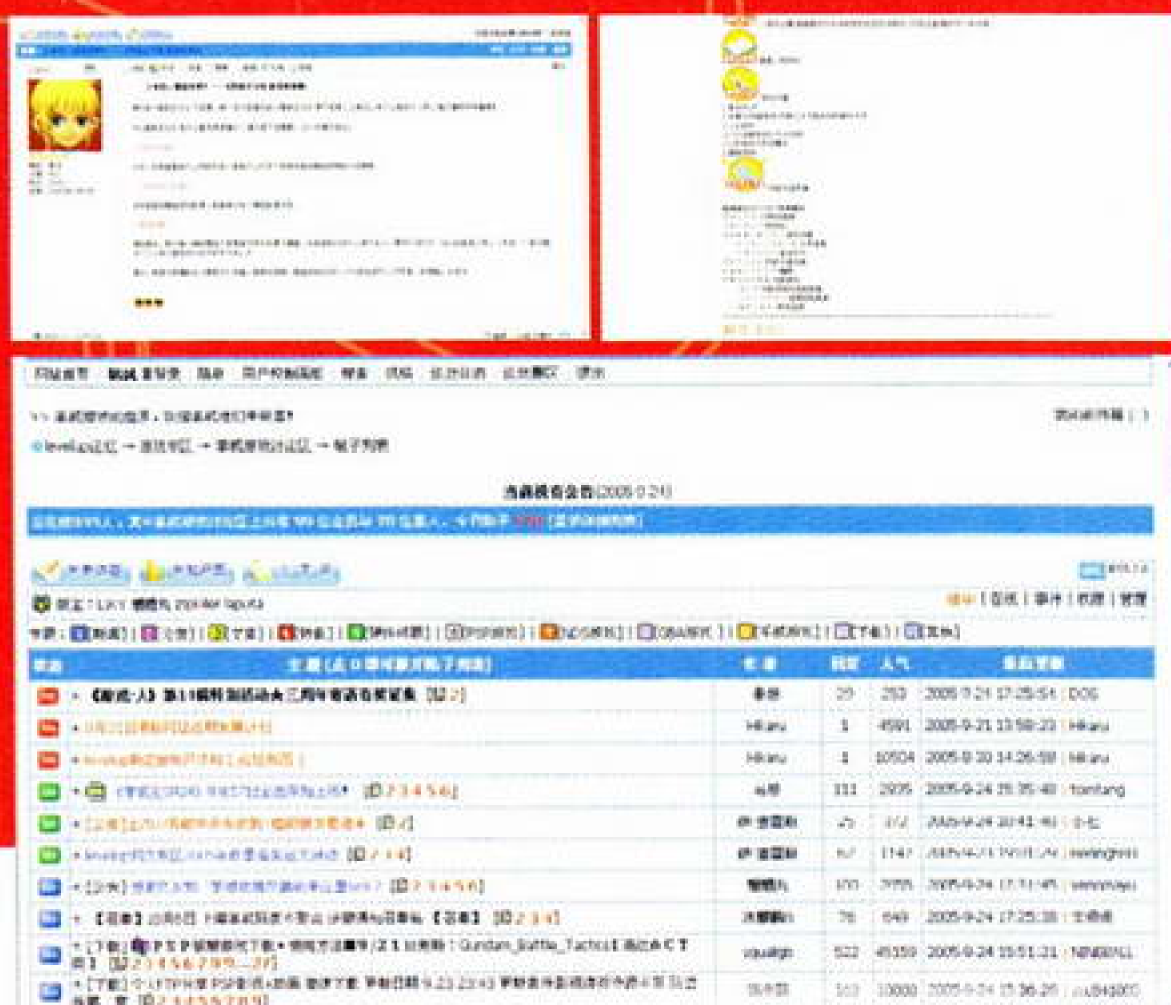
各位小编，辛苦了。在下有个小小D问题想请教：《回转瓦里奥》D版卡在玩翻后再玩的话，其中一些游戏会出现死机的情况，不知小编们遇到过没？（反正我是郁闷死了，不知道是怎么一回事……）如果是正版卡带的话，会出现这种情况吗？最近想买正版的玩，希望小编们能帮俺解答了。

大连 王亮



我想你的情况应该是极个别的卡带质量有问题。正版卡带是不会出现这种情况的，可以放心购买。


levelup.cn



掌机王自由谈

GBM的"M"

文 月神侠 编 LIKY

5月份的E3上，老谋深算的任天堂又给了我们大家一个惊喜。不是因为革命主机，毕竟现在所有人对之了解还不是很多。不是因为新作《Zelda》，这样的神作震撼业界是很正常的。而是任天堂出人意料的公布了GBA改良机型GBM！虽然之前就有传闻称，任天堂将在E3上公布一款新掌机，但是没有人知道为什么任天堂不抓住PSP尚未站稳脚跟的时候一鼓作气地公布下一代掌机GBE（NDS的定位是异类主机），或者是发表许多人都期待的NDS的改良机型，反而是利用逐渐淡出市场的GBA系列作为自己的反击武器。不过，当任天堂的市场部兼销售部执行副主席Reggie将手伸向夹克的衣袋之后，掏出来了那个令人惊喜的、叫Game Boy Micro的玩意时。虽然明知道是新瓶装旧酒，虽然我们之前也都听说过任天堂有过要改进GBA的设想，但是毕竟还是第一次看见真正的实物，外形出乎大家的意料。不过可以肯定地说，看见以后的玩家心里都会有一个声音："我想要！"

虽然GBM是Game Boy Micro的缩写，但是我们还是可以从这个"M"上看出很多新的东西：





◆Mario——马里奥◆

严格来说，1985年9月13日并不是马里奥的生日，这天是《超级马里奥兄弟》发行的日子。不知不觉马里奥已经陪伴我们走过了20年的光阴，当初只是坐在电视机前面玩着或者看着别人玩马里奥游戏的孩子如今已经都已长大成人。每当谈起这款游戏，每次听到那首熟悉的主题曲，很多上世纪七八十年出生的人都会有自己的一番感受在心间。B键冲刺、A键跳跃，已经成了很多人脑海里的一个玩游戏的公式了。GBM上市这天正是《超级马里奥兄弟》20周年纪念日，为了庆祝这一伟大的日子任天堂随GBM一同发表了三款纪念作品：《马里奥网球》、《马里奥医生＆嘭嘭方块》和再版的《FC MINI超级马里奥兄弟》。相信有了马里奥这一伟大的明星的保驾护航，GBM的销量一定会有保证。

◆Market——市场◆

GBM应该是任天堂用来对抗PSP的另一步棋，我们应该可以推测出现在GBA的正统下一代主机开发程度还很低，而NDS对于PSP的牵制作用还不够，任天堂依旧需要GB系列吸引消费者。GBA可以向下兼容上千款GB/GBC软件，加上已经发行的上千款GBA游戏软件的优势，以及GB系列全球过亿台的出货量，直至今日依然是当值无愧的市场主体。GBM的到来无疑是锦上添花，既能使得第三方继续关注GBA实现自身的赢利，也能通过新增的功能从一定程度上抵御PSP的性能优势。更重要的是GBA SP顺理成章地降价可以刺激消费者的购买欲望。GB系列坚持了十几年，任天堂是不会让叱咤风云的GB系列过早成为历史的！

◆ Mainland ——大陆◆

这里特指我们中国大陆地区。从FC到SFC、N64、NGC、GB，任式主机从来没有在大陆发行过正规的行货，国内的玩家玩的都是兼容的学习机、D商自制的翻版机和水货主机。然而神游公司的出现改变了这一切：从神游机、小神游到小神游SP，国内玩家开始也能享受到正规的行货主机和行货游戏了。关于神游各人有各人的看法，但是不可忽视的一点就是神游一直在努力进行着任式主机的本土化：2003年11月18日，神游机正式上市——距离国外发售72个月；2004年6月15日，iQue GBA正式上市——距离国外发售48个月；2004年10月27日，iQue GBA SP正式上市——距离国外发售30个月；2005年7月21日，iQue DS正式上市——距离国外发售7个月；2005年7月21日，iQue micro全球同步发布——距离国外发布1小时……可以看出，其间距离的时间越来越短。这是第一次在全球范围内，中国大陆同步发行的第一款新主机。可以看出任天堂对于中国大陆地区市场的重视，也是神游为我国玩家的又一贡献。

◆ Material ——原料，材料◆

GBM的屏幕虽然缩小了，但是液晶画面十分绚丽，并且光源设置改为了背光型，大大加强了画面表现力和光源强度。LCD的屏幕相比GBA以及SP更加光亮，几乎可以和NDS的屏幕相媲美。GBM引入了手机产品常见的可替换面板设计以及金属外壳材质，具备蓝色冷光显示的开始钮与选择钮，营造出了更具质感、更为个人化的造型风格。不得不提到的就是可以更换面板的设计，印象中这是第一款可自由随意更换外壳的主机。各种个性鲜明的面板让GBM变得更加具有时尚感，并且由于其小巧的机身很适合挂在胸前当做饰品。特别是庆祝《超级马里奥兄弟》20周年的面板，就是FC控制器的1P和2P的造型。想象一下自己和朋友用FC面板的GBM来联机玩《超级马里奥兄弟》、《魂斗罗》、《坦克大战》、《冒险岛》等游戏，那种感觉仿佛就回到了当初一起玩FC时的情景，对于上世纪七八十年出生的玩家很有杀伤力。

◆ Member ——成员◆

GBM是GBA系列的第3种款式，也是GB系列的第7款掌机。从最初的Game Boy、Game Boy Pocket、Game Boy Light、Game Boy Color到Game Boy Advance、Game Boy Advance SP，一直是掌机霸主，不管是Game Gear、PC-Engine GT还是Wonder Swan、Neogeo Pocket、GP32，没有哪款掌机可以动摇任式掌机的地位。但是现在任天堂在掌机界遇到了有史以来最强劲的对手PSP，在下一代掌机Game Boy Evolution还没有推出之前，GBM；；将作为GB系列的最新主机，和GBASP、NDS一起阻击PSP前进的脚步。

◆ Multimedia ——多媒体◆

由任天堂所推出的可提供GBA/SP等主机进行SD记忆影音播放功能的扩充装置播放君(Playan)，将于9月13日也就是GBM主机推出的同日，发行改版的新款式Playan Micro，体积更加小巧，完全配合GBM的身段。播放君是由任天堂所推出、安装于GBA/SP卡匣插槽的影音播放扩充装置，使用SD记忆卡作为储存媒体，可支持MP3格式音频档案以及MPEG-4格式的ASF与MP4影片档案的播放。自从GBM宣布推出之后一直就有一个传闻：GBM将内置播放君，可以直接播放影音文件。现在看来传闻是不准确的，GBM已经做到了GBA掌



机尺寸的极限，要再内置Playan，势必会增大体积，更好的方法还是外置播放君。Playan Micro的出现，丰富了GBA系掌机的用途，使之实现了PSP上才有的影音播放功能。

◆ MM ——美眉◆

如今女生玩家越来越多，也有越来越多的厂商考虑到了这一点，推出了适合女玩家的游戏。虽然GBA和SP的体积不是很大，但是对于手掌娇小的女生来说，还是有很多人握不住主机。GBM独特的设计十分适合女玩家的操作，而且其时尚的造型很适合爱美的女生们。男性玩家注意啦：有老婆的买一台来送老婆，有GF的买一台来送GF，单身的买一台来送心仪的MM。想象一下，和GF用GBM联机玩游戏，而且随时随地都可以，这是多么美好的一件事情啊，任天堂这招果然狠，继《任天狗》之后的又一MM杀手诞生了！

由《横行霸道Advance》说开去

文 海贼王子 编 LIKY

“《横行霸道》系列”永远有着被人关注的资本，不过在掌机这一块，倒鲜有兴风作浪的情形。不过从GBA上的《横行霸道Advance》这么一款略显过时的作品中，笔者想到了很多。在《横行霸道 Advance》发售将近一年之际，把这前前后后的的所见所闻记录下来加以见证，再就是把由此引起的一些思考告诉大家。希望您在阅毕本文后，能够有所感悟。个中滋味，每一个“中国掌机玩家”都能或多或少地体会到一些。



一 玩家，是“17+”，还是“18禁”？

在《横行霸道Advance》（以下简称《GTAA》）发售前，想必大家也都心知肚明：这是一款“限制级”的游戏。起码封面上的“17+”已经让它的受众群大大减少。不过那时候笔者一直抱着个疑问，那就是“17+”和“18禁”是否是一回事呢？

其实这个问题的在当初的笔者看来答案有些模棱两可。中国人传统观念中，对年龄的划分还是比较模糊的，比如2004年的9月5日是笔者的17周岁生日，而从9月6日起，长辈们便认为我将是奔着18岁而去的人了，换言之，我就已经属于“17+”的范畴了。而如果再放宽说，按照民间的说法——农历或者虚岁之类的算法，笔者就已经是不折不扣的成年人了，所以这款2004年10月才会上市的《GTAA》是可以顺理成章玩到的。相对而言，游戏是欧美厂商开发的，而且又没有日版，所以我们也只能用烧录卡玩网络上发布的ROM了。处于尊重，笔者斗胆研究下人家的心理，欧美国家可能并没有我们这么多讲究，所以不少欧美玩家还是严格遵从着“17+”就是大于18岁的意思，所以，哪怕是17岁334天的时候，玩这个游戏也是不可容忍的吧，当然这只是我的臆测。想来，自己一个堂堂中国人，干吗非被欧美厂家牵了鼻子走呢？再说一味强调生理年龄而忽视心理年龄的做法，如今是绝不可取的。不过，也许像笔者这样当时是“准17+”的人士玩这个游戏虽然差强人意了些，但也勉强可以接受。就算退一万步说，“17+”终究不是“18禁”，也没有“成人游戏”那样让人谈之色变，所以实在无可厚非。可是在网吧里看到那些大呼小叫、明显小学生模样的孩子们，一边在PC上的《GTA》中砍杀无辜路人，一边对正在网吧烧录《GTAA》的我的GBA画面评头论足的神情时，实在让我有些不是滋味。但愿这不是我耸人听闻，仅仅是杞人忧天的表现吧。

二 宣传，靠网络八卦，还是靠媒体宣传？

最近，“《GTA》系列”似乎一度处在了风头浪尖上，先是美国众议院指控其蓄意设计色情成分而不上报；然后是澳大利亚政府禁止其境内一切“《GTA》系列”的销售、贩卖和租赁业务，颇有种釜底抽薪的味道。而这一系列事件的罪魁祸首正是去年10月多平台登陆的游戏——《横行霸道 圣安第列斯》。看到这里大家要问了，这和我们掌机玩家有什么关系？当然有，“《GTA》系列”负面新闻不断并非一朝一夕之事了，那么一年前的这个时候，这款与《圣安第列斯》同步发售的《GTAA》到底如何能够在一篇批判声和负面新闻中，如有神助般令广大玩家所熟知和期待呢？

游戏发售前，国内的媒体并没有大张旗鼓地对《GTAA》加以宣传，相反，大都只是一笔带过。记得当时还是月刊的《掌机王SP》，也



仅在游戏发售当月的“掌机情报站”里花了少许篇幅进行介绍，和其他日版大作相比，可以用“轻描淡写”来形容了。到底为什么各游戏媒体都要按兵不动呢？也许我们可以从别的地方找到问题的答案。

自从游戏被公布的那天起，这个被PC玩家称为“侠盗猎车手”的游戏便成为了各大掌机论坛里的热门讨论话题，现有的见识所限，令玩家们觉得在GBA的方寸屏幕间想要体会《GTA》那特有的快感着实不可思议了些。于是好奇心作祟，火热的讨论如火如荼地展开。尽管大伙都是一知半解，但是你一言我一语地，使得游戏尚在犹抱琵琶半遮面之际，就已经在玩家心目中写下了浓墨重彩的一笔——尽管这一笔在当时来说缥缈了些。此外，铺天盖地的该系列的负面新闻也在网络间不胫而走，想不为人知都困难。到这里，之前的问题也有了答案，既然玩家间的奔走相告足以让游戏声名大躁，媒体又何必要多此一举地浪费篇幅去介绍那些上不了台面甚至是子虚乌有的花边、负面新闻呢？这种东西也就只适合在网络上传来传去吧。玩家们发售前在论坛中天马行空地畅想它，发售后如火如荼地评论它，很久以后还被笔者拿来讨论，于《GTAA》自身来说，只能是利大于弊，这免费广告的价值是不可估量的。

话说回来，这个效应是“《GTA》系列”值得自豪的事情。因为在广告宣传这一块，他们可以适当放松了。毕竟这个招牌已经做到了玩家心里，“《GTA》必玩”这样的想法已经在很多人脑中根深蒂固了，由此看来，一款游戏做得好，简直可以凭借此一劳永逸了——当然仅限于广告宣传方面，游戏的创新是不能停滞的。

三 系统，是掌机专属，还是回归原点？

沸沸扬扬的猜测终有尘埃落定的一天，当《GTAA》在发售前最后一次公布游戏图片的时候，真相大白于天下——游戏采用了2D俯视角度，操作方式也进行了大刀阔斧的“改变”。(这个“改变”打引号是有原因的，聪明的读者可能已经从小题目上看出端倪了……）这一切的改变，和大多数中国玩家的设想大相径庭，不少第一次见到这种画面的玩家甚至产生了不满。于是各大掌机论坛一片哗然，“骗钱的东西。”“缩水是必然的，可是没想到如此之大。”一时间这样的言论频频出现，翘首期盼的玩家们也



略显失望，好在这一切根本不会影响到游戏的发售——当然，还有被DUMP的命运。

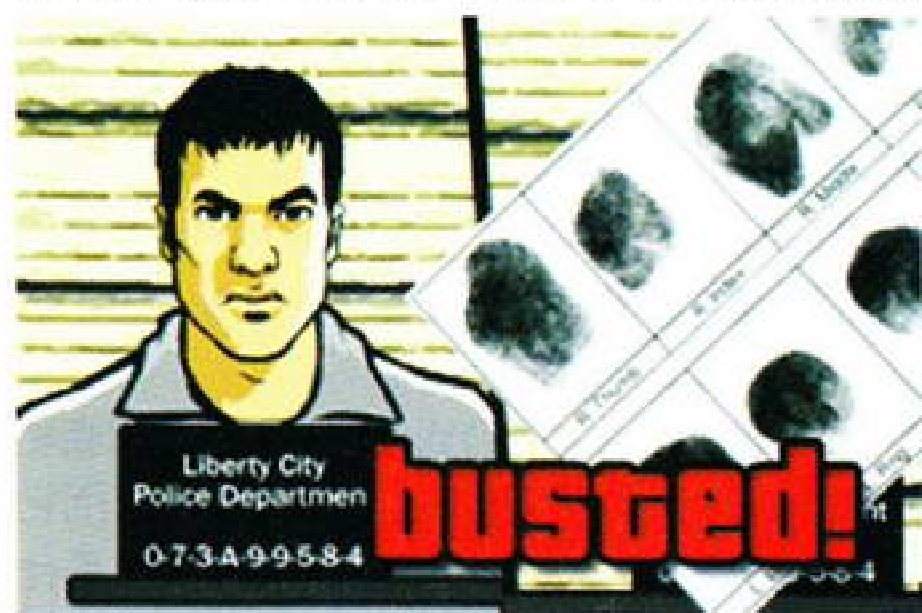
ROM的如期而至，使得《GTAA》的下载次数在各大网站独领风骚，玩家的种种不满也化为乌有了。一方面，大家需要尽快投入《GTAA》的世界，享受这朝思暮想的游戏；另外吃着免费午餐的玩家们确实也没有足够的底气来不依不饶，于是在那些天，颇有微词的玩家也松了口。投入游戏后，发现2D画面下的游戏并没有预料中的乐趣大失，相反，这种设定对于掌机来说，实在是相得益彰、皆大欢喜。家用机版玩家大可以因为这别出心裁的设定而体会到不同以往的乐趣；纯粹的掌机玩家则更是为随时随地可以玩到《GTA》而庆幸不已。不过这种“2D俯视角度系统”（以下简称“2D系统”）真的就是针对GBA机能而有的放矢地设计的吗？带着这个疑问，笔者查阅了相关资料。结果不出所料，此前“《GTA》系列”已经在GBC上先后发售了两款作品，并且无一例外地采用了“2D系统”，在掌机上这个系统可谓一脉相承，是否可以就此断言：“2D系统”就是为了掌机而专门开发设计的系统。继续查阅资料有了惊人发现，原来初代的《GTA》使用的即是这种系统——如假包换的“2D系统”。这个起航于PS/PC的初代《GTA》当即告诉我们：“2D系统”并非原创！看到这里，有的玩家一定很惊讶吧，原来初代的《GTA》和如今的作品居然有着如此之大大差距，没有什么游戏天生的完美和受人爱戴，都是一步步完善起来的。所以这个“2D系统”其实并非是厂商煞费苦心为掌机营造的，只能说是投机取巧地把早期的系统原封不动地“废物利用”了一次，但是却意外地获得了成功。

四 游戏目的，为了放纵发泄，还是仅仅按部就班？

因为有了烧录卡的关系，我们玩得到的游戏大大超出了从前的奢望，很多玩家对这突如

其来的幸福冲击得不知所措。层出不穷的游戏让玩家们对游戏的选择显得进退两难，从前“凑钱等游戏”的买卡方式被“游戏ROM等烧录卡空间”的模式取代后，玩家们细心琢磨、研究一款游戏的兴趣荡然无存。甚至不少游戏连通关一次都成了遥不可及的理想。因此在评价一些优秀GBA游戏时，不少玩家纷纷不谋而合地以“《XXX》是我在GBA上为数不多完美通关游戏之一。”来表示对这游戏的赞美之情。那笔者也就落入俗套地说一句：“《GTAA》是我在GBA上为数不多完美通关游戏之一。”这么说，并非要证明这款游戏已优秀到可以作为不可多得的经典之作让大家人人去通关一次了。而是分析下究竟是什么原因，促使一款在PC那毫无顾忌的空间里都无法按部就班地完成任务而通关的“《GTA》系列”，到了烧录卡那寸草必争的宝贵空间里，却被义无返顾地保留了数日之久，并最终通关。

众所周知，想要在“《GTA》系列”中四平八稳、安分守己地游戏几乎是不可能也是不实际的事情。因为《GTA》正是凭借其高度的自由度扬名的，换言之，可以说超高的“自由度”即是“《GTA》系列”的精髓之所在。相信不少朋友都是奔着“可以随心所欲抢劫车辆”的名号而接触这个系列的，笔者也在此列，当年一位去网吧只为下MP3的朋友，在下载歌曲间隙接触了这个游戏后，便着魔似地迷上了它，随后他把这个游戏推荐给了我，然后我也着魔似地传给别人……如此看来，《GTA》确实是很容易让人着迷的游戏，并且会使玩家一味地追求烧杀抢掠所带来的快感，而真正的游戏目的——“任务”往往被很多人抛诸脑后。我想这完全是“自由度”造成的，宽松的自由度意味着放纵，放纵才是玩家着迷的关键原因。这种放纵得近乎发泄的游戏方式，与其说是道德的沦丧、心里阴暗面的显现，倒不如说是长期被压抑着的人性的本来面目的释放。《GTA》这个释放口被发现后，游戏者将现实中的愤懑和不幸一股脑地发泄到了游戏里，尽管游戏者自己可能对这种发泄浑然不知，但他的确的确得到了放松后的愉快感。不过这轻松的代价就是，在不经意间，大家已经忽视了所谓的游戏真正的目的——“任务”的存在。



《GTAA》也是一样，虽然在掌机上画面大幅缩水，那种无以复加的疯狂破坏也不及家用机版酣畅淋漓，然而只要发泄的目的达到了，这些显然已不再重要了，更何况掌机的便携性是家用机望尘莫及的。加之俯视的角度相比家用机版而言，要更加开阔、宏大，使用主角驾着一辆跑车风驰电掣地驶过后，那鲜血淋漓、尸横遍野的场面想必玩过的人还记忆犹新吧？这之后也许我们会有很多的愧疚感。好在这只是一款游戏，想来把自己的快乐建立在NPC的头上，总比建立在现实生活中的他人头上要厚道多了，于是也就释怀了……不过正所谓物极必反，这和我们吃多了大鱼大肉后，想要换胃口吃点青菜萝卜是一个道理。当一款游戏自由过头，自由到令人觉得无聊的时候，那么正常的人要么毅然放弃它，要么就是换种方式继续游戏，到了《GTA》这里，自然是关注下游戏中的“任务”。出现厌恶情绪的原因大概也是便携性所致的。以前听说国外的玩家玩GBA，大都是在坐地铁等忙里偷闲的时候或者实在没有家用机的条件下，所以大都是转瞬即逝的；而在国内却恰恰相反，家用机受到家长等客观因素的影响，往往无法长时间享乐，而掌机却成为了“隐蔽工具”，受不到过多的制约。于是一开机就玩个把小时已经是家常便饭了，而通宵达旦的持久战也是见怪不怪的事情了。于是玩的时间过长了，不免会“物极必反”！只好依靠通关完成任务来转换心情了吧。

至此，本文也就要告一段落了，相信看到这里，您可以发现其中的一些事情就真切地发生在自己身边——甚至是自己的身上。这样的文字也许并不少见，但是相对仍旧比较水深火热的家用机市场而言，我们的掌机市场看似欣欣向荣，实则也是存在着各种问题的，但是这并不是批判，只是分析。其实由这么一款游戏就想透彻分析我们掌机玩家的游戏环境显然是力不从心的，更多的只是一种对当前的记录。希望我的秃笔能够给您带来一些感触就好。

文 海贼王子 编 LIKY

精品店外的精品

——《叛星 战术指令》简评

说到Namco的游戏，可以大家的第一印象就是《吃豆人》、《王牌空战》、《RR》、《铁拳》、《传说》、《块魂》等游戏，说到Namco的战略游戏，大家可能就要想一阵了，比较有印象的恐怕只有FC上的《三国志2 霸王的大陆》了，除此以外就很少见到Namco的战略游戏，而实际上Namco也很少涉足这个领域。

先前笔者在今年E3的参展游戏名单上看到Namco有这样一款名叫《叛星 战术指令》(Rebelstar Tactical Command)的游戏，对应平台是GBA，看到标题上有“Tactical”这个字确实吓了一跳。这摆明是一款战略游戏啊，而且是Namco的，出了肯定要试试，这是当时的想法。后来才知道本作不是Namco制作的，而是有Codo Technologies这个在电视游戏界名不见经传的公司制作的，Namco只是游戏的发行商而已。但这并不影响笔者对游戏的期待值。

9月份，游戏如期推出，笔者也第一时间进行了试玩，下面就随着笔者一起进入2117年的空想世界吧！

游戏的背景设定在2117年的地球，邪恶的Arelian帝国控制了地球长达70年之久。最初，它们通过战争、疾病、生态蹂躏使得世界的和平与繁荣遭到破坏。在控制了整个地球后，他们们通过他们的追随者Zorn人实行了恐怖统治，并且强行抓走所有30岁以上的人类。此时反抗Arelian的组织也成立了起来，而游戏的主角，一个叫Jorel的年轻人以新兵的身份加入了反抗组织，通过努力，他很快就成为了组织的领导者，并建立了一支富有实力的军队。游戏正是讲述他带领自己的军队对抗Arelian的故事。



进入游戏后首先进入眼球的当然是标题画面，而本作的标题画面也确实够震撼的，游戏中的女角色Ruby的追尾视点的插画再配合着紧张感十足的BGM，确立了玩家对本作良好的第一印象。好了，Press START！

游戏主要有两个模式，Campaign和Skirmish模式。Campaign模式是游戏的剧情模式，此模式以章的形式进行，本作一共有25章，前几章主要是给玩家熟悉游戏，后来的就越来越难了。游戏的场景可谓十分丰富，从反抗组织的基地到机器人工厂，从幽灵城到外星母舰都有，游戏就是靠完成每个版图的任务而推动剧情发展的。玩家可控制主角Jorel和同伴一起同Arelian战斗。Skirmish模式是笔者比较喜欢的模式，玩家可在此模式自由选择游戏中的关卡地图，设定我军和敌军士兵的级别，设定小组的规模，最令人惊喜的是除了游戏中的反抗组织外还何以选择敌军进行作战，而此模式还提供双人游戏，建议有条件的玩家一定要试试。

标题画面的插画令笔者相信本作在画面的表现上一定会有不俗的表现，但实际总是和愿望背道而驰，即使在GBA的有限机能上，本作的画面在同类型游戏中也只算是中等水平。战斗时的人物是以Q版形式出现的，虽然考虑到GBA的受众面，但这样不美不日而且无论男女都是那副模样的Q版人物也确实让笔者捏了一把汗。而使笔者刮目相看的是，战斗画面中人物的移动方向并不是一般SLG游戏中只有上下左右4个方向而是多至8个方向，这也成为游戏厂商吹嘘的资本。和战斗画面相比，本作的剧情画面确实是很漂亮的，美轮美奂的人设再配合富有魅力的大头像，令人印象深刻。游戏的音乐也属中规中举，不会太好，当然，也不会太差，没什么好说的。

和其它GBA上的游戏相比，本作在画面和音乐这些表面的东西上是占不到优势的，而它靠什么来吸引玩家呢？它的葫芦里装的又是什

么药呢？RIGHT！就是它的系统了，以下重点说说本作的系统。

系统是战略游戏的灵魂，它的好坏直接影响外界对游戏的评价，而本作在这方面无疑是成功的。游戏中人物的一切行动都要消耗对应的Action Ponit（以下简称AP），AP消耗完，角色就不能行动，而AP要等下一回合开始才能储满，所以合理运用各项行动指令就显得相当重要。除了Move（移动）、Shoot（射击）等基本指令外，游戏还提供了包括Overwatch（看守）、Throw（投掷）、Drop（放下）、Equipment（装备）、Give（给予）、Turn（转换）等作用各异的行动指令。大多指令相信各位通过字面的意思就猜到它的作用了，这里要说说“看守”这个指令，这个指令很特别，当玩家所控制的角色站在一个有利位置并选择了“看守”之后，该角色就会举枪站在那里等着敌人，当敌人走过的时候，“Bang！”，敌人应声倒地，很实用的一个指令，在以后的战斗里会发挥很大的作用。

本作的地形并没有高低之分，但这并没有降低游戏的战略性，反而使游戏能避开一般战略游戏的制作思路而创造更富战略性的系统，游戏中玩家可以通过树木，墙壁，沙包等掩体避开敌人的视线，绕到敌人的后面，“Bang！”。关于战略性，不难看出制作人在这方面的确下足功夫。大家都知道，现实中如果你站在建筑物，掩体，树木等物体后面，前面的人是看不到你的。（这谁还能不知道……什么？你不知道？）而大多数策略游戏并没有体现这点，甚至敌人站在建筑物后，还让建筑物半透明化以让玩家能看到他呢！而本作将这点体现得淋漓尽致，同时这也衍生出很多种玩法，例如像刚才提到的“看守”指令，还有就是像《MGS》的Snake那样用墙壁做掩体，然后快速地走出来对着敌人“Bang！”，然后又缩回去。另外，游戏中的墙壁都是可以破坏的，笔者就是在某关卡遇到了敌人的“看守”（敌人也会的，厉害），一冲出去就会被敌人乱枪扫射，当时笔者看到对面的墙壁，灵光一闪，先放个闪光弹出去，利用烟幕掩护跑过去，然后装备上了个手榴弹，向对面的墙壁上一扔，把它炸了个大洞，然后进去绕路去到那可恶的敌人旁，随便扔了个手榴弹过去，结果就不用我说了吧。

值得一提的是，游戏中当角色面向一个方向时，就只能看到前面的敌人，看不到其它方



向的敌人，那怎么办？把光标移动到其它方向，再按R键，角色就会转个头去看，这也是一个很特别的设定。这些设定在增加了游戏的战略性之外还增加了游戏的真实性。同时，本作的武器种类还是比较多的，有手枪、步枪、机枪、手榴弹、烟幕弹等等，选择合适的武器能对战斗起到简化作用。战斗胜利后游戏会根据玩家的过关速度、剩余生命值、衣服的损害来评定等级。

本作虽是SLG，但其中也含有丰富的RPG要素，通过击倒敌人就会积累一定的EP（经验点数），角色就会升级，升级时角色的几项基本能力会增加，同时还会奖励一些Skill PTs（技能点数），这些技能点数是提供给玩家按自己喜好培养角色用的，玩家可以把技能点数加到该角色的Rifle Weapons、Heavy Weapons、Hand Gun、Close Combat、Command（主角专用）5项综合技能上，而每一项综合技能的提升也附带着影响它的3项基本技能的提升。这同时融合了日式和欧美RPG的特点。

写到这里，再照例地说说游戏的缺点吧。首先是第4章的命中率问题，在第4章的时候，我用Jorel绕到敌人旁边，就相隔2个格子的距离，我用Snap Burst射他，虽然说只有23%的命中率，但这么近距离，又是开了3枪，竟然不命中，要知道我每次离敌人4～5个格子的距离都会命中的。大概因为这章的标题是“手榴弹练习”吧，要用手榴弹才能把他击倒。而其它章就没有这样的情况出现。另外本作的剧情过于简单也是它的缺点，看来我还是比较适合玩日式SLG。

总的来说，在GBA越来越少新作的今天，本作还是值得我们每晚躺在床上，花上小小时间来品味的。就像精品店外的精品，虽然它不在精品店里，但它的精品素质没人可以改变，推荐大家试试吧，希望本文能起到抛砖引玉的作用。

掌机游戏综合发售表

今年9月下旬到10月初可以说是日本掌机游戏发售的一个低潮期，在这期间基本上没有什么太值得关注的掌机劲作。当然，如果对格斗游戏和历史类游戏感兴趣的话，PSP上的《罪恶工具XX #RELOAD》和《三国志VI》也是值得一玩的；GBA上的《超级火枪英雄》是财宝公司的力作，怀旧的玩家玩起来应该会比较感动。掌机方面更多的大作都集中在10月下旬，到时候必将再度上演一场惊心动魄的掌机游戏大战。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE



2005年

10月 6日	超级火枪英雄 ガンスタースーパーヒーローズ	SEGA	ACT	4800日元
	大众软件系列 可爱的仓鼠 みんなのソフトシリーズ かわいいハムスター	MTO	SLG	2980日元
10月10日	圣诞惊魂夜 南瓜王 Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King	Buena Vista	ACT	29.99美元
10月11日	少年悍将 Teen Titans	Majesco Games	ACT	29.99美元
10月13日	通勤一笔 通勤ヒトフデ	Nintendo	ACT	2800日元
	游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！ 游戏王デュエルモンスターズGX～めざせデュエルキング！	Konami	TAB	4980日元
10月24日	模拟人生2 The Sims 2	EA	SLG	29.99美元
10月27日	开拓者物语 フロンティア ストーリーズ	MMV	S·RPG	4800日元
	国夫君 热血收藏2 くにおくん热血コレクション2	Atlus	ACT	4800日元

Nintendo DS



2005年

9月29日	三国志DS 三国志DS	Koei	SLG	4800日元
	触摸游戏派对 タッチゲームパーティー	Taito	ETC	4800日元
10月 6日	漫画家成长物语 まんが家デビュー物语DS～あこがれ！まんが家育成ゲーム～	TDK	AVG	4800日元
10月13日	雾都奇谭 迷失少女 ロンドニアンゴシックス～迷宫のロリィタ～	Megacyber	A·RPG	4800日元
10月17日	史酷比 Scooby-Doo! Unmasked	THQ	ACT	29.99美元
10月20日	为你而生 赤ちゃんはどこからくるの?	SEGA	ACT	4800日元
	研修医 天堂独太2 生命的天平 研修医 天堂独太2 ～命の天秤～	Spike	AVG	4800日元

2005年

	超级碧奇公主 スーパープリンセスピーチ	Nintendo	ACT	4800日元
	口袋妖怪方块 ポケモントローゼ	Nintendo	PUZ	3800日元
	福星小子 无尽夏日 うる星やつら エンドレスサマー	MMV	AVG	4800日元
10月24日	模拟人生2 The Sims 2	EA	SLG	34.99美元
10月27日	翼 编年史 ツバサクロニクル	Arika	AVG	4980日元
	SIMPLE DS系列 Vol.4 消方块 SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE ブロックくずし	D3publisher	PUZ	2800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.5 网球 SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE テニス	D3publisher	SPG	2800日元
11月 2日	摩擦 红侠乔伊 ビューティフル ジョー スクラッチ	Capcom	ACT	4800日元
11月 3日	漫画家成长物语 まんが家デビュー物语DS～あこがれ!まんが家育成ゲーム～			
	成人高尔夫DS 大人のDSゴルフ	Nintendo	SPG	4800日元

PlayStation Portable

2005年

9月29日	电车GO! 携带版 山手线篇 电车でGO! ポケット 山手线编	Taito	SLG	3800日元
	罪恶工具XX #RELOAD GUILTY GEAR XX #RELOAD	SEGA	FTG	3800日元
	赝品画廊 ギャラリーフェイク	Bandai	AVG	4800日元
	弹珠 ピンボール	Hudson	TAB	3800日元
10月 4日	VR网球 世界之旅 Virtua Tennis: World Tour	Namco	SPG	39.99美元
10月 6日	三国志Ⅵ 三国志Ⅵ	Koei	SLG	4800日元
10月20日	东北大学未来科学共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版 东北大学未来科学共同研究センター川岛隆太教授监修 脳力トレーナーポータブル	SEGA	ETC	2800日元
	火爆狂飙 传奇 バーンアウト レジェンド	EA	RAC	4800日元
	福福之岛 福福の岛	SCE	AVG	售价未定
10月24日	极限滑雪 征途 SSX on Tour	EA	SPG	49.99美元
10月27日	漫画同人会 携带版 こみっくパーティー ポータブル	Aquaplus	AVG	4800日元
	赏金猎犬 バウンティハウンズ	Namco	ACT	4800日元
10月	新纪幻想 圣魔之魂Ⅱ 无限阵营 新纪幻想～SS Ⅱ アンリミテッドサイド～	Idea Factory	S・RPG	4800日元
11月1日	机关 Tokobot	Tecom	ACT	29.99美元
11月2日	机动警察之MINIPATO 机动警察パトレイバー かむばっくミニパト	Bandai	AVG	4800日元
	装甲核心 方程式前线 国际版 アーマードコア フォーミュラフロント インターナショナル	Fromsoftware	SLG	2800日元
11月10日	实况NBA06 NBAライブ 06	EA	SPG	4800日元
	金色的琴弦 金色のコルダ	Koei	AVG	4800日元
11月17日	TALKMAN TALKMAN	SCE	ETC	5800日元

VOL.25

口袋光环

精彩内容导视

TGS 2005 现场直击





众多厂商展台介绍，众多现场游戏试完。让我们带你去领略最强的游戏盛会吧。

ENDING SONG



《为你而生》主题曲现场版

TGS 2005 影象欣赏 任天堂篇

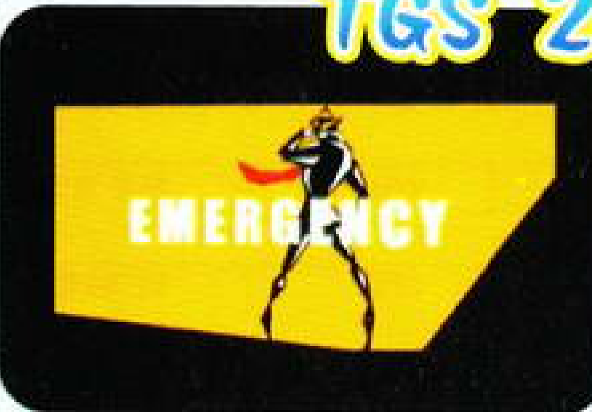


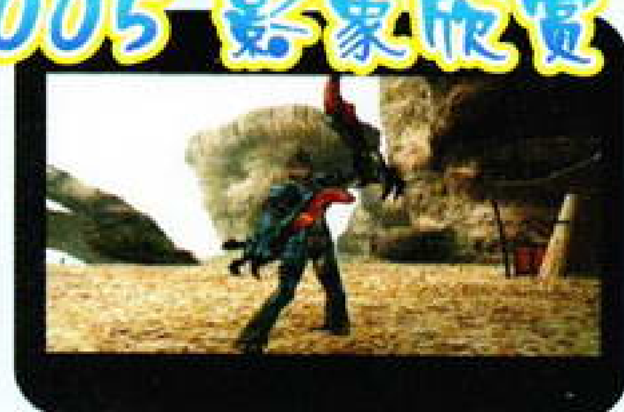




收录7款新作影像：《为你而生》，《狂热噗哟噗哟2》，《超级猴球DS》，《摩擦！红侠乔伊》，《索尼克 冲击》，《失落的魔法》，《洛克人 EXE6》。

TGS 2005 影象欣赏 索尼篇







收录10款新作影像：《怪物猎人 PSP》，《新旧洛克人》，《反乱猎人 X》，《洛克人 DASH2》，《极魔界村》，《街头霸王 ZERO3 ↑↑》，《红侠乔伊 乱斗嘉年华》，《罪恶装备 XX ＃RELOAD》，《樱大战 1&2》，《EXIT》。

GBA新作集锦



三款GBA新作的介绍影像，有大人气的《超级机器人大战J》，还有《马里奥医生＆彪彪方块》和《叛星：战术指令》。

劲作推荐



《胜利十一人9 无处不在》

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第23辑大奖揭晓 458名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

北京市　　龚婷

二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

福建省沙县　林瑾　　湖北省武汉市　胡俊

三等奖5名：大陆行货版小神游SP

北京市	鲁达	广东省广州市	杨曦		
上海市	袁秋亚	新疆乌鲁木齐市	李新兵	江苏省南通市	张智佳

四等奖50名：游戏主题T恤衫

南海市	杜汉华	瑞安市	周亮	佛山市	邹毅山	海宁市	张斌泉	洛阳市	郭艺	北京市	程伟男	昆明市	屠磊		
江门市	黄超	广州市	黎伟滨	南宁市	梁栋国	重庆市	彭佩曦	南京市	闫舒逸	北京市	陈丽殊	湘潭市	白凤		
昆明市	白伟	贵阳市	洪潇	嘉兴市	张磊	防城市	刘政贤	武汉市	董天秀	西安市	曹智	北京市	张瑞伦		
常熟市	谭佳烨	杭州市	骆鑫波	韶关市	黄滔	常州市	戴铮	常熟市	朱星宇	北京市	魏然	北京市	杜智宁		
如皋市	孙夏凌	昆明市	郭晓静	北京市	王彦勃	重庆市	李恒	韶关市	廖志文	湖州市	方祺	昆明市	陆晓云		
温岭市	潘超威	济南市	牛宇	贵阳市	夏杨	阜阳市	于斐	连云港市	吴仕凯	上海市	张嘉辰	镇江市	李兴春		
桂林市	邹金金	上海市	韩明捷	绍兴市	朱再峰	武汉市	江龙	温州市	林叶辉	石家庄市	颜力欧	宁波市	冯斌	广州市	梁勇根

五等奖50名：《FF X》金属封面笔记本

广州市	梁骏周	天津市	王树起	揭西县	张荧生	厦门市	陈海萍	东莞市	杨光胜	深圳市	何焯荣	北海市	梁远生		
惠州市	张政宇	太原市	李恒哲	宜兴市	陈晓鹏	杭州市	李文彪	北京市	梁网献	北京市	张旭	青岛市	刘文皓		
贵阳市	蒋竞	武汉市	袁文	北京市	赵凤京	上海市	郑赤群	上海市	刘涛	成都市	吴俊	唐山市	张雷		
海门市	龚胜华	天津市	王朝栋	江阴市	赵真锋	潮州市	潘鹤杨	上海市	邵明亮	三亚市	陈昱君	丹东市	委秀娟		
扬州市	谢鑫	桂平市	陈锐华	保定市	王维宁	杭州市	俞飞	宿迁市	孙静	石家庄市	王楠楠	靖江市	陈智		
无锡市	华丹	锦州市	王恒	临海市	陈奔	无锡市	邹春鸣	南宁市	王岚	乌鲁木齐市	尹鲁新	大连市	孙大川		
柳州市	范敏	贵阳市	曹鑫	南平市	赵越	清远市	张家财	龙门县	许剑锋	张家港市	汪凯	三河市	员行	永康市	金理

六等奖50名：尤娜挂饰手机绳

自贡市	区刘可	舟山市	梅笑含	长春市	温曙锴	唐山市	李晓健	盖州市	李兴元	天津市	吕猛	襄樊市	曾青		
永安市	陈君	玉环县	曹乾坤	霸州市	房俊鹏	太原市	李宏宇	德州市	王龙	锦州市	邵明远	全州县	唐湘斌		
天津市	和超逸	桂林市	徐珏	扬州市	李鑫	丹东市	王士尧	福州市	张程睿	邢台市	田淑英	镇江市	戚艳君		
百色市	苏鸿	郑州市	龚琳清	武鸣县	尹建崎	松原市	王皓亮	阜阳市	刘铁	太谷县	于立君	德阳市	马聪	唐山市	田宇
温岭市	庄鸿铭	安顺市	雷筑	保定市	高胜涛	青岛市	黄晓明	吉首市	姚远	廊坊市	崔奇	烟台市	徐春明		
昆明市	杨俊森	河池县	蓝庆	昆明市	赵建芳	南京市	胡皓文	保定市	孟繁钦	丹东市	韩晓宇	合肥市	金尹		
大连市	汤海	濮阳市	董泽园	百色市	张潇	烟台市	由翔	葫芦岛市	郑威	成都市	卿显忠	乌兰察布市	周洁		

纪念奖300名：SD高达明信片一套（20张）

上海市	王维俊	湛江市	李日朗	南京市	陈耿文	大连市	张硕	天津市	张岩	上海市	周敏捷		
赣州市	黄子诚	上海市	丁国光	无锡市	朱哲	盐城市	周黎明	湛江市	张莹	上海市	周敏华	永康市	黄浩翰
上海市	姜志雄	丹阳市	吴鸿斌	北京市	于明涛	天津市	战辉	杭州市	唐琳	上海市	石峰	西安市	毛晓林
北京市	罗遵平	北京市	刘苗	上海市	林琳	北京市	高昊	天津市	王汉杰	上海市	宋昉	天津市	杨昊
深圳市	李俊健	东莞市	苏伟斌	丹阳市	张达	上海市	周家杰	临海市	朱雨朋	北京市	薛彤	太谷县	张巍
上海市	曾广伟	广州市	刘浩森	贵阳市	吴逸飞	厦门市	董玲玲	天津市	郝树华	上海市	饶至珑	呼和浩特市	徐峰
昆明市	董钢	舟山市	王裕斌	杭州市	陈宇泉	福州市	王爱英	汕头市	陈伟俊	广州市	陈智健	西安市	李钊
南宁市	卢尚拓	桂林市	赖柏秀	广州市	陈文南	吴江市	王晓杰	佛山市	罗嘉晖	汕头市	姚灿辉	北京市	刘洋
上海市	黄琼琦	漳州市	王炜珉	北京市	董金强	柳州市	何新平	重庆市	李蕊	上海市	黄鹏	哈尔滨市	周超
梧州市	韦启明	贵阳市	马润锋	深圳市	杨柳青	启东市	何健华	佛山市	杨沐强	桂林市	黄奕	上海市	胡佳俊
厦门市	陈夏	郑州市	贾斌	南京市	张涵	哈尔滨市	陈晔	广州市	林家富	上海市	林维	常熟市	周沁
江门市	李坚辉	上海市	陆沈亮	上海市	刘禹	太原市	李斌	北京市	于继阳	上海市	华瑞俊	无锡市	陆丰泉
北京市	韩旭	北京市	金承奕	漳州市	郑雄	濮阳市	贾鑫	南通市	陈伟杰	上海市	刘思远	常州市	吴伟
上海市	朱辰	杭州市	黄润强	泉州市	李记龙	长春市	周健	上海市	朱炯	上海市	吕炯明	安阳市	张崧
玉溪市	李昱兵	宁波市	方文斌	慈溪市	潘俐	大庆市	柳昕	上海市	李徐俊	汕头市	卢泽川	高碑店市	张帅
常熟市	于晋升	南京市	王飞	北京市	杨泊航	无锡市	姜瑞之	南通市	高琳	北京市	刘春花	郑州市	郭一尘
北京市	范惠雷	南宁市	罗俊豪	徐州市	柳桐	南京市	许军	上海市	章振飞	韶关市	何云	江阴市	金午南
嘉兴市	郑贺	嘉兴市	尚晨佳	连云港市	储徽	昆山市	陈宇	上海市	陆键庭	上海市	陈晨	上海市	姚佳力
北京市	黄伟	呼和浩特市	张鹏	长春市	王健波	常熟市	卞冰	昆明市	尹博	北京市	陈博闻	上海市	黄圣浩
苏州市	胡逸成	武汉市	刘彩凤	成都市	朱子豪	重庆市	林芸	上海市	单弈南	北京市	张硕	上海市	郑永菁
上海市	许晓波	石家庄市	顾天亮	海口市	赖霆	上海市	叶煦舟	中山市	廖俊斌	上海市	曹耐克	大连市	张汉儒
清远市	何康睿	上海市	李潇	保定市	郭佳欣	杭州市	方宁远	上海市	陈诺	北京市	赵琛	徐州市	唐诗超
北京市	李铎	济南市	张瑞	成都市	李成勇	南宁市	蒋云涛	无锡市	彭宇飞	上海市	顾明德	上海市	谢淑华
宝鸡市	付鹏	北京市	杜岩	柳州市	覃小滨	上海市	薛睿扬	西安市	刘劭楠	上海市	朱圣麟	上海市	许璇
深圳市	陈逸龙	新乡市	朱楠	西安市	杨斌	无锡市	沙蓉	西安市	施蓉	西宁市	金亮	成都市	景希知
上海市	许晴	苏州市	顾臻	成都市	周智良	武汉市	申秋	绍兴市	俞刚	宁波市	南鸿浩	上海市	邱强华
宁波市	李连	清镇市	黄雪慧	乌鲁木齐市	黄小龙	福清市	陈智勇	上海市	顾晓峰	北京市	赵雨辰	上海市	王毅
常熟市	支超	苏州市	顾子龙	武汉市	冯天晶	武汉市	潘汐	海口市	蔡鹏飞	瓦房店市	朱延琼	上海市	陈琰冰
都匀市	韦有鑫	柳州市	刘峰	芜湖市	王超	阳江市	谭启明	上海市	胡海超	上海市	顾鹏飞	柳州市	廖吉成
汕头市	胡宇	北京市	李珠	赣州市	李广超	天津市	李吉吉	上海市	祁成杰	南平市	郑晟	上海市	赵晋毅
上海市	徐超	杭州市	徐维国	上海市	江川寅	烟台市	祝望斌	北京市	孙骏	哈尔滨市	张涵	哈尔滨市	王一然
北京市	志奥	南京市	任树西	郑州市	刘中阳	福州市	孙泽昊	徐州市	周雨昕	天津市	齐煜	上海市	朱益明
桂林市	刘庆	上海市	冯伟俊	宜昌市	陈鑫	武汉市	邓振洋	广州市	黄志华	重庆市	罗振宁	苍南县	李源
天津市	刘付堂	大连市	袁浩	惠州市	曾祥辉	杭州市	金磊	桂林市	黄靖	淮安市	朱弘亮	广州市	王嘉维
成都市	康荣	武汉市	胡鹏春	朝阳市	赵冰	江门市	唐健辉	江门市	甘均健	上海市	丁昊贤	阳江市	梁焕村
上海市	裘瑞骅	都江堰市	刘霖	上海市	杜波	湛江市	吕强	钟山县	岑作越	天津市	陈新	中山市	陈毓锟
北京市	张骏	乐清市	叶根根	北京市	张旭彤	湖州市	马盛宇	潮安县	秦华沛	东莞市	叶彦琛	湛江市	林加龙
合肥市	戴耀庭	天津市	朱葛	昆明市	刘莎	济宁市	王蕊	南京市	黄裕隆	贵阳市	申伟	佛山市	赖俊伟
厦门市	叶伟华	常熟市	陈凯	济南市	赵谦	西安市	徐志	广州市	罗晓红	贵阳市	孟阳	梧州市	刘然
天津市	楼佳	南通市	李伟	柳州市	吴远载	石狮市	陈章康	上海市	王玲	广州市	凌永诚	广州市	刘昊
南宁市	曾令悦	武汉市	董威	呼和浩特市	曹立坤	合肥市	安平	石家庄市	李敬	烟台市	赵宇圣	上海市	赵佶
杭州市	陈畅	北京市	金仲楠	杭州市	徐成军	唐山市	许天赞	厦门市	陈少彬	保定市	任宁	南京市	曾翰
贵阳市	王捷	佛山市	吴浩铭	南宁市	李旦	锦州市	娄昊	北京市	王勇	北京市	刘东东	常州市	尹帆

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP Vol.26



10月15日

全国上市

超值赠品

精美相架+游戏卡片



口袋光环

更多精彩掌机游戏影像，
敬请关注口袋光环



下辑重头

新作攻略套餐
高达 战争策略（PSP）
公主的皇冠（PSP）
螺旋破碎机（GBA）

推理过程全剖析
《逆转裁判 新生的逆转》第五话（NDS）
法庭实录
更多的精彩，更值得期待

继续赠送
1000个
精美迷彩腰包



幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿



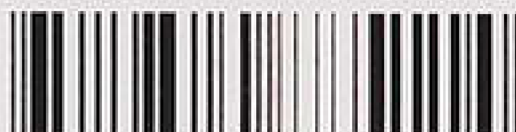






《掌机王SP》全心回馈读者，下辑除了原有的PSP、NDS、小神游SP等豪华奖品外，还将送出最新时尚掌机GBM，更会激增1000名幸运奖，一次送出1000个精美迷彩腰包。只要购买《掌机王SP》就有机会中奖，史无前例的中奖机会，千万别错过。

定价：12元
ISBN 7-88488-511-5



口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品